DOSSIÊ

SUPER INTERESSANTE

ILUSIONISMO

A CIÊNCIA POR TRÁS DO MUNDO DA MÁGICA

Como David Copperfield fez sumir a Estátua da Liberdade

Entenda como a neurociência explica a magia

Vida, obra e artimanhas de David Blaine, Houdini e outros grandes mestres

Para fazer em casa: 19 truques e 14 técnicas para se iniciar na mágica

Abril

DOCE ILUSÃO

A MÁGICA transforma o impossível em possível. E como é bom, por um segundo, acreditar que dá para reverter um acidente: como quebrar um objeto e reconstruí-lo com um simples sopro – sem precisar correr até a loja mais próxima e pagar por um produto novo. Ou ver, diante de seus olhos, moedas se materializarem e se multiplicarem sem explicação – sem aquela necessidade chata de trabalhar. Ou ser capaz de desafiar a morte e escapar dela várias e várias vezes, como fez Harry Houdini. Pura ilusão. Mas uma ilusão construída ao longo de séculos de estudos (ainda que empíricos e sem o rigor metodológico da ciência) sobre o comportamento humano, sobre a nossa capacidade de atenção e sobre o modo de funcionamento do sistema visual.

Não se trata apenas de habilidade manual acompanhada por um repertório de truques decorados. Mágicos de verdade dominam a arte da contação de histórias e sabem como ninguém guiar os olhares da plateia. Com esse conhecimento bem guardado na cartola, eles lotam teatros, atraem dezenas de pessoas nas ruas das megalópoles e surpreendem com truques que, você sabe muito bem, não passam de enganação. Não à toa, por mais que tenhamos recheado essas páginas com revelações de números e técnicas de despistamento, a mágica não perderá a graça. E você vai continuar a cair nos truques, na tentativa frustrada de encontrar uma resposta lógica para o inesperado.

Nossa ideia aqui é aguçar sua curiosidade para o mundo da mágica e explicar por que (e como) ela sempre funciona.

Boa leitura.

Carol Castro, EDITORA

PARTE I

HISTÓRIA DA MÁGICA

PAG. 6

8 A JORNADA DOS MESTRES

9 TRUQUE DA CARTOLA

11 TRUQUE DAS COVILHETES

14 MÁGICA DE LABORATÓRIO

17 A MULHER GORILA

PARTE 2

NEUROCIÊNCIA

PÁG. 18

20 QUANTO MAIS VOCÊ OLHA, MENOS VOCÊ VÊ
23 COMO ROUBAR COISAS

26 O MUNDO É UMA ILUSÃO
27 MULTIPLICAÇÃO DAS BOLINHAS
29 O VESTIDO QUE MUDA DE COR

30 MENTALISMO
33 TRUQUE DO LIVRO

PARTE 3

OS GRANDES MÁGICOS

PÁG. 34

36 ISAAC FAWKES
37 A ÁRVORE MÁGICA DE MAÇÃ

38 ROBERT-HOUDIN
39 SECOND SIGHT

40 HARRY HOUDINI
42 A ESCAPADA CAMISA DE FORÇA

44 DAVID COPPERFIELD
46 A ESTÁTUA DESAPARECIDA

48 DAVID BLAINE
49 CONGELANDO NO TEMPO

50 DYNAMO
51 LEVITAÇÃO SOBRE O ÔNIBUS

PARTE 4

SHOW DE TRUQUES

PÁG. 52

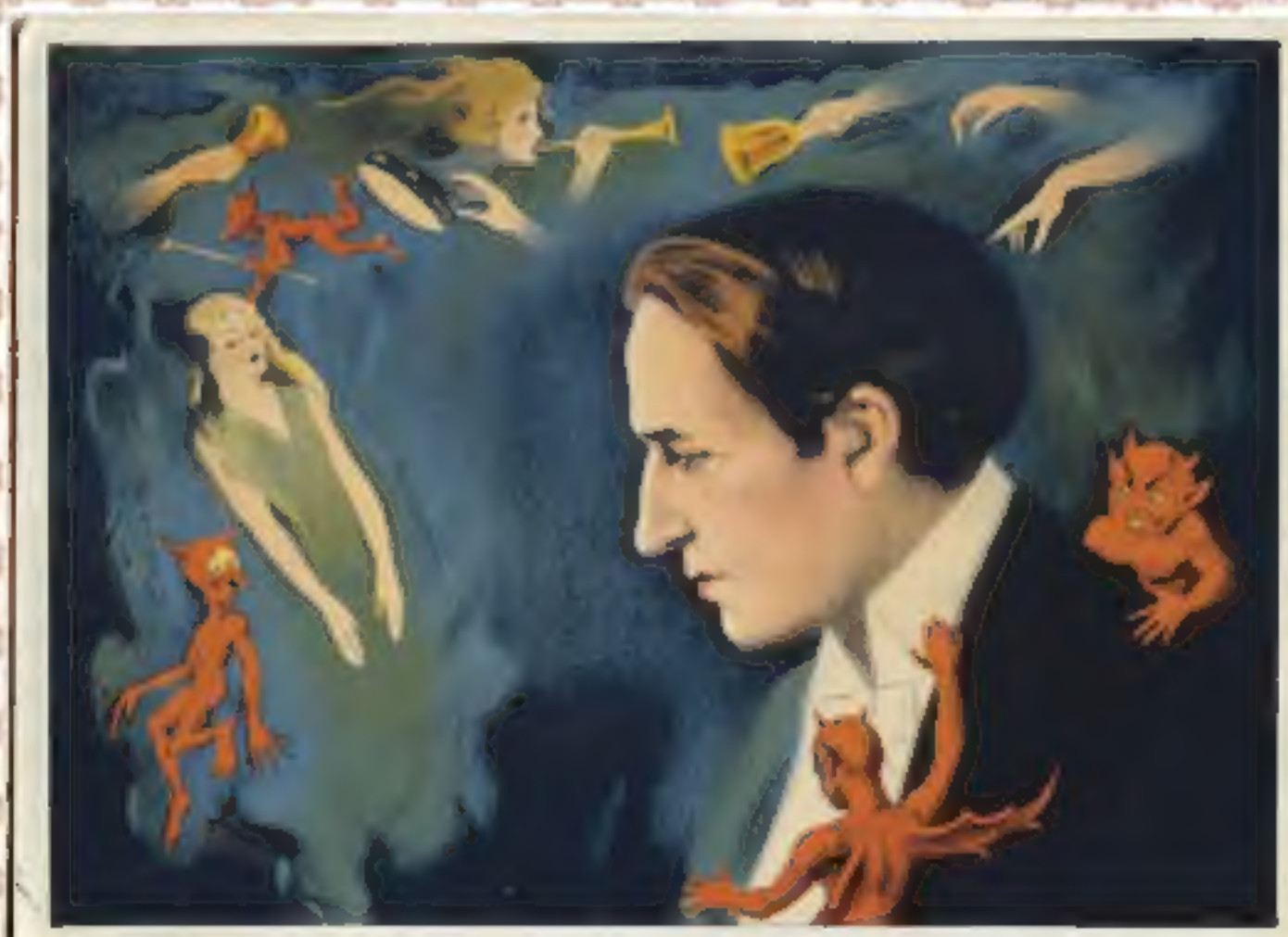
54 ESCOLA DE ILUSIONISMO

55 HABILIDADES PARA SER MÁGICO
57 EMBARALHAMENTO
58 COMO ESCONDER OBJETOS

59 TRUQUES PARA FAZER EM CASA
60 ADIVINHAÇÃO
60 FORÇA SURREAL
62 DESAPARECIMENTOS E REGENERAÇÕES
63 CARTA AMBICIOSA
64 CARTA INDICADORA
65 COMO ENTORTAR COLHERES COM A MENTE

1. HISTÓRIA

A JORNADA DOS MESTRES



DE MAGOS A MÁGICOS. DE DEMÔNIOS A POPSTARS. CONHEÇA A HISTÓRIA DOS ILUSIONISTAS – DESDE A ANTIGUIDADE ATÉ OS ESPETÁCULOS DE TV E GRANDES TRUQUES DE RUA.

TEXTO Otavio Cohen
ILUSTRAÇÕES Evandro Bertol

NO ANO 2000, David Blaine foi confinado em um bloco de gelo numa plataforma erguida no meio da Times Square, em Nova York. Pela parede translúcida do bloco, todos que passavam por um dos endereços mais movimentados do mundo podiam ver seu rosto. Durante as 63 horas, 42 minutos e 15 segundos em que o ilusionista ficou dentro do cubo de gelo, ele não podia comer nem beber, nem dormir. O bloco era ajustado ao corpo de Blaine e ele quase não se mexia. Quase três dias depois de encarar o desafio, o ilusionista pediu para sair do cubo de gelo gigante. Desnorteado, com o olhar perdido e sem conseguir falar direito, afetado pela baixa temperatura, ele saiu de lá para entrar numa seleta lista de mágicos popstars. É bem provável que ele não tenha ficado o tempo todo preso. De tempos em tempos, quando precisavam jogar gelo seco no cubo para mantê-lo congelado, criava-se uma fumaça e mal dava para ver lá dentro, só a silhueta do americano. Nessas horas, supostamente, um dublê entrava em cena, enquanto o mágico descansava fora do cubo. Com um estilo próprio, que mistura desafios de resistência com ilusões feitas no meio do povo, David Blaine protagonizou a maior mudança recente na história da mágica: ele a levou para a rua, sem deixar de lado o espetáculo e as proezas megalomaníacas dos ilusionistas modernos.

Levou não. Devolveu. A mágica nasceu e cresceu no meio do povo. Há mais de 3 mil anos, nas ruas do Egito Antigo, um homem conhecido como Dedi decapitava gansos e, em seguida, colocava a cabeça de volta no corpo do bicho, ressuscitando-o. A história toda é narrada nos *Papiros de Westcar*, escritos entre os anos de 1500 a.C. e 1700 a.C. E tem todos os elementos do sucesso: preparação (o ganso é mostrado), suspense (a plateia não sabe o que vai acontecer), virada (o ganso é decapitado) e surpresa final (o ganso ressuscita! Oooh!). Só tem um detalhe: como todas as histórias contadas nos *Papiros de Westcar*, o caso de Dedi é ficção. Ainda assim, revela que pelo menos o conceito de mágica – um show popular e emocionante, exatamente como é hoje – já existe há milênios.

É difícil saber quando o primeiro mágico realmente surgiu, nenhum dos exemplos históricos antigos é muito confiável. Mas sabe-se que um dos primeiros números apareceu poucos anos antes do nascimento de Cristo. Em 50 a.C., os romanos inventaram o truque dos covilhetes (veja na pág. 11). Com destreza nas mãos, os mágicos faziam pedras sumirem e se multiplicarem dentro de copos pequenos, do tamanho de xícaras. E causavam frisson nas ruas de Roma.

A moda pegou e desembarcou também nos impérios vizinhos. Gregos e egípcios começaram a entreter seus conterrâneos com ilusões parecidas. Um número famoso da época fazia aparecer imagens na fumaça do incenso, bem no meio da multidão. Não passava de um truque com placas de metal espelhadas e recortadas. Mas quem via aquilo achava mesmo que estava diante de um milagre divino. Ou satânico, aos olhos de outros espectadores. Com a expansão do Cristianismo nos séculos seguintes, qualquer coisa que a religião não fosse capaz de explicar era logo associada com o diabo.

DE MAGOS A DEMÔNIOS

Mas nem sempre foi assim. Toda civilização, da Antiguidade até a Idade Média, conta histórias de sábios misteriosos – com dons extraordinários, capazes de manipular a natureza, prever o futuro e interpretar as estrelas. Eram chamados de magos. Na Pérsia do século 7 a.C., esses primos esotéricos dos mágicos eram seguidores do Zoroastrismo, religião baseada no dualismo entre o bem e o mal. E é bem possível que os tais Reis Magos que visitaram

COELHO NA CARTOLA

De frente para o mágico e para a mesa, a plateia não vê o coelho escondido sob a mesa.

Ele mostra a cartola. Qualquer um pode comprovar: não há nada ali.

O mágico começa a movimentar rapidamente o chapéu com as duas mãos. Discretamente, ele joga o saco com o coelho dentro do chapéu.

Ao final do truque, com a abertura da cartola virada para cima, o mágico tira de lá o coelho.

Primeiros atos

AO LONGO DOS SÉCULOS, AINDA QUE PERSEGUIDOS, OS MÁGICOS SEMPRE TIVERAM PÚBLICO PARA SEUS SHOWS.

1700 a.C. - Papiros egípcios contam a história do mágico Dedi.

50 d.C. - Romanos criam o truque dos covilhetes.

Séc 1 a 5 - Mágica de rua se populariza.

Idade Média Mágicos são perseguidos pela Inquisição.

1584 - Reginald Scot publica *The Discoverie of Witchcraft* (A Descoberta da Feitiçaria), com truques mágicos.

1720 - Isaac Fawkes se aposenta com fortuna de 130 milhões de libras (valor atual).

1814 - Louis Comte apresenta o truque do coelho na cartola.

1856 - Robert-Houdin se apresenta na Argélia, em uma missão bancada pelo governo da França.

1876 - Professor Louis Hoffmann publica Modern Magic (Mágica Moderna), um manual de ilusionismo.

1877 - Fundada a Martinka & Co., primeira loja de artigos mágicos dos EUA.

Obra de Hieronymus Bosch, no século 16, ilustra a popularidade dos mágicos de rua.

Jesus fossem sacerdotes zoroastrianos. No quinto livro do Novo Testamento, dos versículos 9 ao 24 da Bíblia, também há referências a Simão Mago, um samaritano capaz de levitar. Além disso, homens e mulheres com poderes mágicos fazem parte da literatura chinesa, grega, celta, nórdica.

Só que lá pelo século 15, o inexplicável caiu na censura da Inquisição. Se David Blaine vivesse na Europa dessa época, seria acusado de bruxaria e condenado à morte. Foi o que aconteceu com o ilusionista francês Coulew de Lorraine. Ele ganhou fama por apresentar um truque impressionante: parar um tiro de revólver com a mão. A proeza enchia tanto os olhos que o truque existe até hoje. Só que a popularidade de Coulew não durou muito. Em 1613, ele foi morto a coronhadas depois de executar o truque, com a própria arma que fazia parte do espetáculo. O episódio não tem documentação histórica precisa. Mas uma das versões dos fatos diz que o assassino acreditava que Coulew tinha algum tipo de pacto maligno.

Como tudo o que é proibido é mais gostoso, apesar da perseguição aos ilusionistas, os truques feitos na rua ficaram bastante populares. Prova disso são obras de arte da época, como *L'Escamoteur*, do artista holandês Hieronymus Bosch, que mostrava pessoas entretendo – e enganando – platéias. Aliás, foi por causa desse gosto popular meio proibido e envolvido em misticismo que os ilusionistas, meros mortais, ganharam o título de mágicos.

Mesmo na época, já havia quem achasse aquela perseguição exagerada. Escritores ingleses até publicaram livros para desbancar alguns feitos milagrosos e provar que bruxaria e magia não passavam de truques. Naquele tempo, o pensamento científico começava a questionar a religião. Surgiram conceitos de física, química, biologia – e a ciência apresentava explicações plausíveis para

Truque dos covilhetes

UM DOS NÚMEROS MAIS ANTIGOS DA MÁGICA EXIGE AGILIDADE COM AS MÃOS E TÉCNICAS DE DESPISTAMENTO. VEJA COMO FUNCIONA.

COMO É O mágico faz as bolinhas "viajarem" de um copo para outro – e se multiplicarem bem em frente à plateia. O truque foi adaptado diversas vezes ao longo do tempo e tem versões diferentes ao redor do mundo.

1 O mágico coloca três copos e três bolas sobre a mesa. Dentro de um dos copos há uma bola escondida – mas para escondê-la bem é preciso agilidade. Ele precisa virar rapidamente os copos com a boca para baixo, sem deixar a bola escondida escapar.

2 Enquanto conta uma história ligada ao truque, o mágico coloca uma das bolas no topo do fundo do copo que esconde a bola. Em seguida, empilha todos os outros copos sobre ele. Ao levantá-los, a impressão é que a bolinha se teletransportou para baixo do copo.

3 Dá para acrescentar variações ao truque, com bolas extras escondidas na manga ou nas mãos. Quando o mágico levanta e inclina o copo para mostrar a bola "teletransportada", ele transfere outra bolinha para lá. A história deve seguir o mesmo ritmo acelerado para distrair a plateia.

4 Com bolas feitas de metal, é possível esconder ímãs no fundo dos copos. Isso ajuda a evitar que a bolinha caia e que o público descubra o segredo do truque. Na hora de tirá-las de lá, basta bater o copo, com um pouco de força extra para desgrudar a bola de metal do ímã.

Mágica moderna

NO SÉCULO 20, COM A AJUDA DA CIÊNCIA, OS TRUQUES FICARAM MAIS OUSADOS E COMPLEXOS.

1902 - Fundada a Sociedade Americana de Mágicos, primeira do tipo no mundo.

1911 - Nevil Maskelyne e David Devant publicam *Our Magic* (Nossa Mágica), sobre teoria da mágica.

1912 - Houdini apresenta sua versão da escapada da câmara aquática de tortura chinesa.

1921 - P.T. Selbit realiza o truque da mulher serrada ao meio pela primeira vez.

1963 - Fundado The Magic Castle, uma das primeiras casas de espetáculo do mundo dedicadas a shows de mágica, em Hollywood.

1977 - Jeff Sheridan leva a tradição da mágica de rua para os EUA.

1983 - David Copperfield faz desaparecer a Estátua da Liberdade em um programa de TV.

1997 - Mister M estrela especial na TV em que conta segredos de truques famosos.

2000 - David Blaine passa três dias enclausurado num cubo de gelo para um programa de TV.

Houdini fez a elefanta Jenny desaparecer, em 1918.

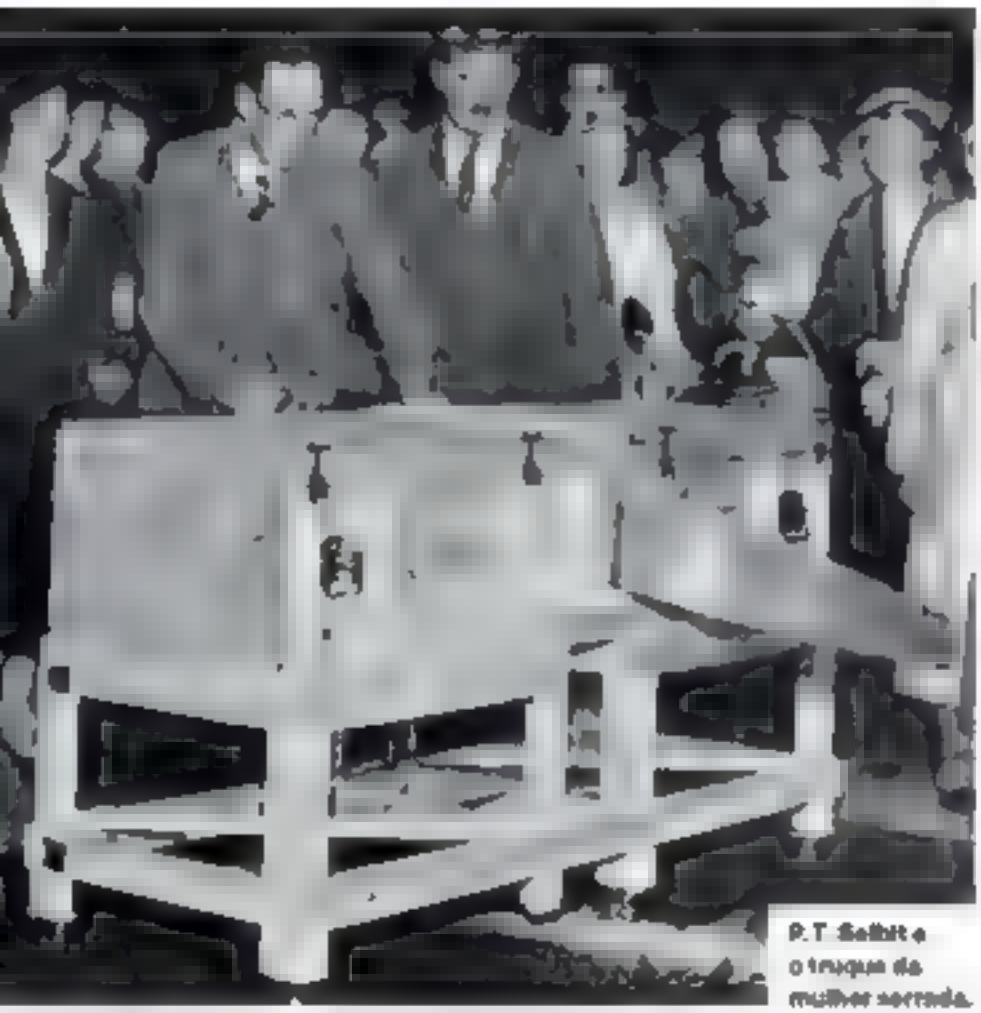
(quase) tudo o que acontecia. Ainda assim, a fama dos mágicos continuava forte. "Eles gostavam de ser esquisitos, misteriosos. Não hesitavam em deixar dúvidas sobre a natureza de sua habilidade", conta Sophie LaChapelle, no livro *Conjuring Science* (Ciência da Conjuração). Mas, aos poucos, e graças à revolução científica, os mágicos deixaram de ser vistos como demônios.

A ERA DE OURO DA MÁGICA

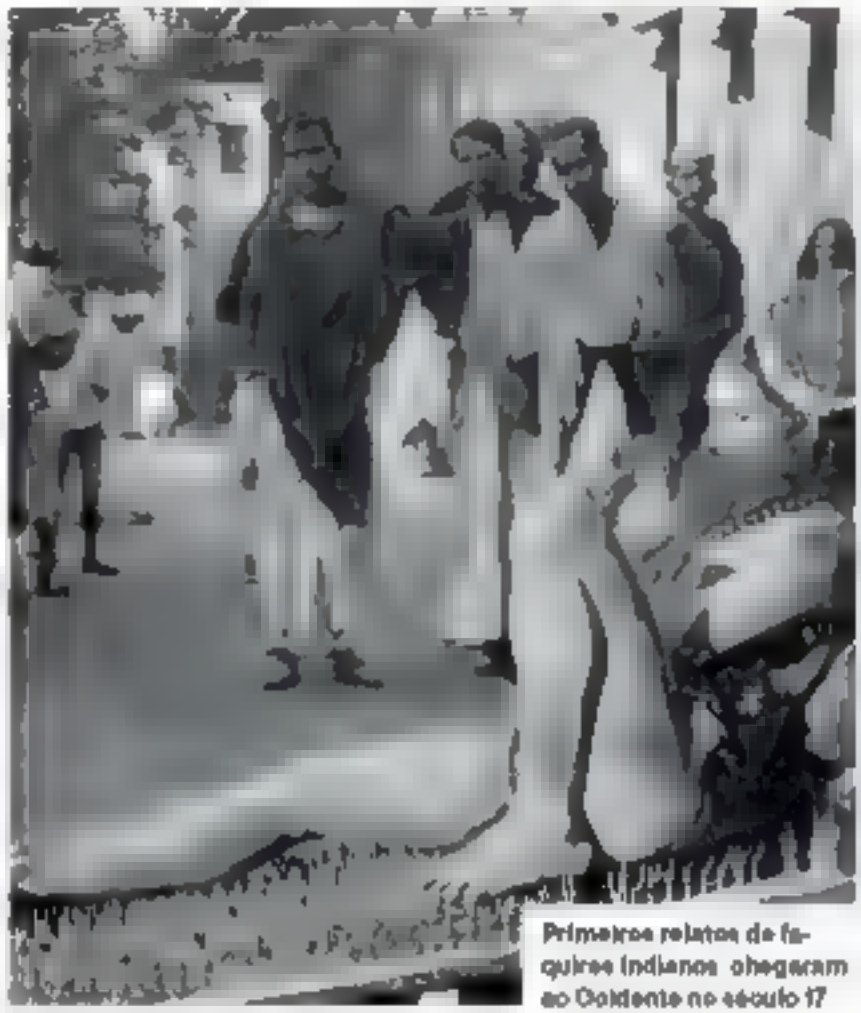
A caça às bruxas não acabou tão cedo, mas a perseguição aos ilusionistas deu uma trégua após a Idade Média. Tanto que os shows de mágica passaram a ser atrações cada vez mais comuns em feiras, circos e outros eventos públicos. Truques com moedas, baralho, pedras e outros objetos eram misturados com apresentações de contorcionismo e autômatos – pequenas máquinas complexas feitas de madeira ou metal. Os primeiros mágicos que conquistaram fama internacional, como o inglês Isaac Fawkes e o italiano Giuseppe Pinetti, começaram assim. Na França, a maior estrela da mágica era Louis Comte – foi ele quem inventou o famoso truque da cartola, em 1814. Comte era tão popular que recebeu a maior condecoração da França, a Ordem Nacional da Legião de Honra. Mas acabou superado por um mágico mais novo: Jean Eugène Robert-Houdin. Ele tirou a mágica das ruas e levou para teatros e salões elegantes. Se até hoje os mágicos se apresentam de terno, é por causa dele – até então, os mágicos ainda usavam trajes de magos.

Robert-Houdin inspirou aspirantes a mágicos no mundo todo. Um deles, o jovem húngaro-americano Ehrich Weisz, mais conhecido por seu nome artístico: Harry Houdini. Seu estilo era bem diferente do francês. Destacou-se mais pelos números de escapismo – um ramo do ilusionismo em que o mágico escapa de situações extremas e perigosas. Os truques dele incluíam algemas, camisas de força, tanques de água fria, cordas, correntes e outros tipos de aprisionamento. A fama de Houdini marcou um novo capítulo na história. Os holofotes da mágica deixaram de se concentrar só na Europa.

É claro, já havia quem fizesse truques em outros cantos. A ilusão do faquir indiano que levita ao segurar uma corda longa ficou famosa só no século 19, mas há registros de versões do truque feitas um milênio antes. Os chineses também já exportavam truques famosos, como o dos aros maciços



P. T. Selbit e o truque da mulher serrada.



Primeiros relatos de faquires indianos chegaram ao Ocidente no século 17

de metal que se conectam e se desconectam diante do público. Mas a ascensão de Houdini foi o último tijolo na construção da reputação da mágica como um fenômeno mundial de entretenimento. Não havia mais espaço para perseguição. Mágica virou profissão.

TEMPOS MODERNOS

Em 1876, dois anos depois do nascimento de Harry Houdini, o inglês Louis Hoffmann (pseudônimo de Angelo Lewis) publicou *Modern Magic* ("Mágica Moderna"). Foi o maior tratado da época sobre a arte da mágica. O manual tinha desde dicas de como se vestir e falar durante a apresentação até o passo a passo dos truques mais famosos, e rendeu mais três volumes publicados ao longo de 40 anos. A primeira grande obra feita por e para mágicos virou best-seller – mais de 2 mil cópias vendidas em dois meses.

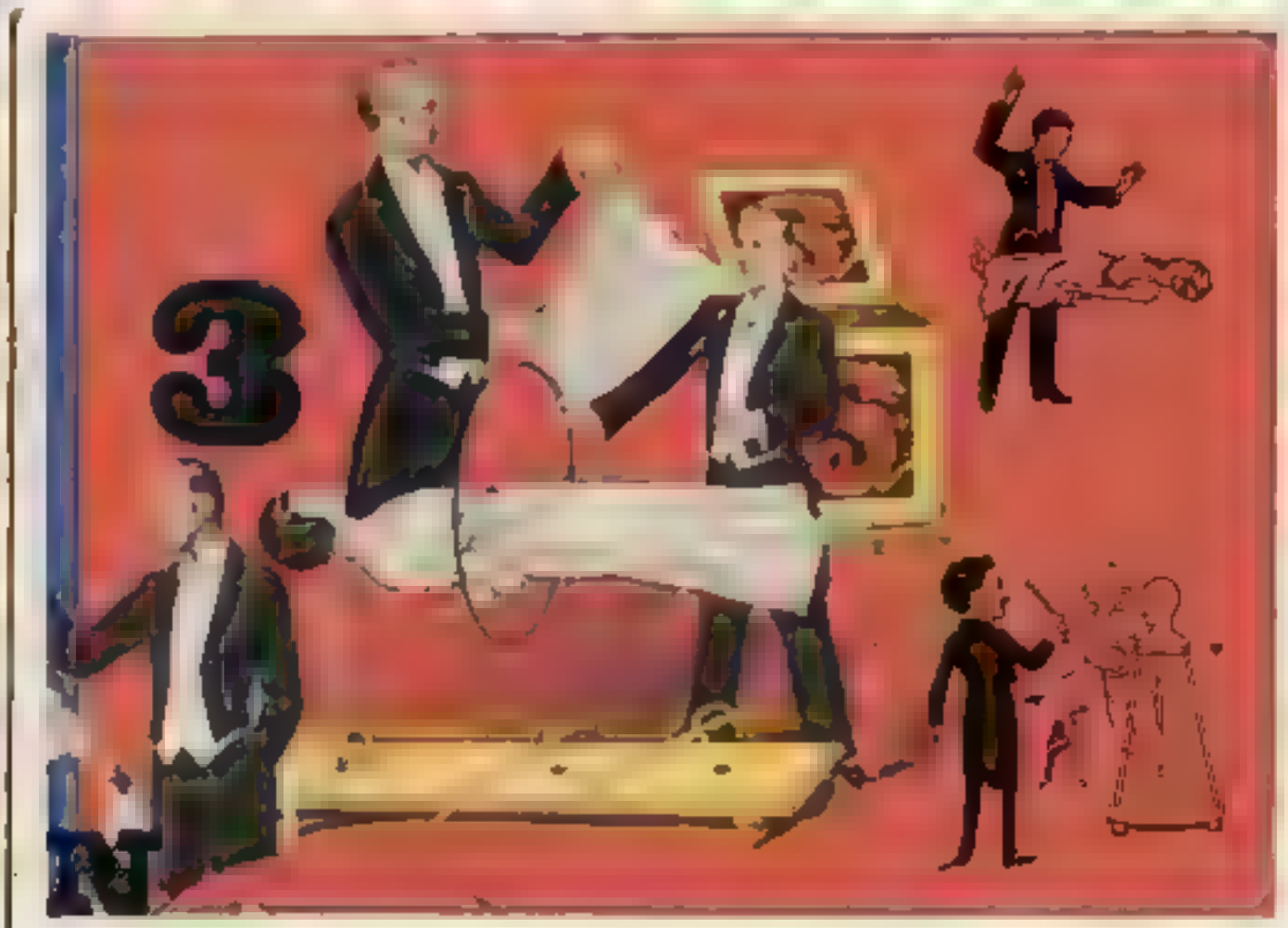
No fim do século 19, mágica virou cada vez mais uma arte séria e respeitada, regulada por um código próprio – um acordo de sigilo sobre os truques. A primeira grande loja especializada em produtos para artistas da ilusão, Martinka & Co., foi fundada em 1877 nos Estados Unidos. Vinte e cinco anos depois, a Sociedade Americana de Mágicos surgiu dentro dessa mesma loja. As duas instituições pioneiras ainda existem até hoje.

Depois disso, outras associações, lojas e livros sobre mágica apareceram mundo afora. Surgiram truques megalomaníacos: Houdini fez desaparecer um elefante em 1918 e P. T. Selbit "serrou" uma mulher ao meio pela primeira vez em 1921. Os gêneros que mais ganharam força nessa época foram os shows de cartas de baralho e mentalismo, tipo de manipulação mental influenciado por conceitos de psicologia e hipnose.

Na segunda metade do século 20, os espetáculos chegaram aos grandes teatros de Nova York e foram palco para as carreiras de ilusionistas famosos: Penn & Teller, Jonathan e Charlotte Pendragon, entre outros. Em 1980, David Copperfield levou a mágica para os programas de TV. Deu tão certo que as emissoras brasileiras também se renderam a esses shows, com programas como Muster M ou o do brasileiro Issao Imamura.

Agora a mágica retornou às origens – com truques realizados bem perto do público, como faziam os artistas antigos. Só que, em pleno século 20, bolinhas que aparecem e desaparecem nos copos já não impressionam tanto. Os mágicos sabem – e incorporaram aos truques as descobertas científicas e tecnológicas. Mas isso não é novidade. Mágica e ciência sempre caminharam juntas.

MÁGICA DE LABORATÓRIO



POR TRÁS DE TODO TRUQUE HÁ UMA TEORIA CIENTÍFICA SIMPLES
COMO OS MAIORES MÁGICOS USARAM AS DESCOBERTAS DA
CIÊNCIA PARA ELABORAR NÚMEROS NOVOS

TEXTO Otavio Cohen
ILUSTRAÇÕES Evandro Bertol

EM 1860, um homem se descontrolou ao ver o fantasma de sua mulher surgir no palco durante um espetáculo de mágica, em Paris. A falecida apareceu com um vestido de noiva semelhante ao que havia usado durante seu casamento. Aos prantos, o rapaz invadiu o palco e a viu desaparecer quando as luzes se apagaram. Não foi a única vez em que o número desenvolvido pelo holandês Henri Robin causou tumulto na plateia. "O efeito era tão realista que dizem que algumas mulheres desmaiaram durante o show", conta Sofie LaChapelle em *Conjuring Science*.

Não havia ali nenhum segredo de outro mundo, claro. Robin usava um jogo de espelhos e lanternas para projetar no palco a figura de uma pessoa escondida no subsolo. Mas era o fim do século 19 e nem todo mundo entendia de ótica. O mecanismo do truque, aliás, nem era novo. Dois séculos antes, o cientista Giambattista della Porta (o mesmo que inventou a câmera escura, que deu origem à máquina fotográfica) descreveu um jogo de vidros espelhados que poderiam iludir um observador, de acordo com a maneira com que fossem iluminados. Em 1862, outro cientista chamado John Henry Pepper aprimorou o experimento e levou as descobertas para o teatro – a primeira exibição foi durante uma cena de teatro adaptado do livro The Haunted Man (O Homem Mal-Assombrado), de Charles Dickens. Robin só precisou criar uma nova história para o número e levar a descoberta aos seus shows de mágica. Deu tão certo que até hoje o número ainda é apresentado – em feiras e circos, mágicos fazem mulheres se transformar em gorilas (veja na pág. 17).

Não foi só Robin quem se aproveitou do conhecimento científico para fazer seus truques. Todo mágico pega carona com os experimentos e as novidades tecnológicas da sua época. Ainda que a popularização de hipóteses e teorias científicas tenha acabado com a aura mística e sobrenatural da mágica, os segredos de física, química e psicologia só ajudaram os mágicos a descobrir novas maneiras de criar truques cada vez mais elaborados e manipular melhor as emoções da plateia.

DIRETO DO LIVRO DE CIÊNCIAS

Foi René Descartes quem disse que o corpo de um animal não passava de uma máquina cheia de peças e engrenagens que se articulam. Encarar a natureza a partir do ponto de vista mecânico virou moda na França a partir do século 17, e criar autômatos – máquinas com engrenagens, manivelas e articulações; tipo um robô de primeira geração – tornou-se passatempo para inventores. Enquanto engenheiros desenvolviam equipamentos complexos que iriam parar nas fábricas e protagonizar a revolução industrial, Jean Eugène Robert-Houdin construía máquinas que fariam parte de seus shows de mágica. Uma de suas invenções mais famosas era um autômato que fazia sozinho o famoso truque das bolinhas e copos.

Por trazer boas explicações para o comportamento dos objetos, a física clássica sempre foi a grande aliada dos ilusionistas modernos. É ela quem ensina ao mágico quais cordas ele deve usar quando for apresentar uma ilusão de voo, ou em que posição ele deve estar em relação à plateia para ninguém notar o suporte que segura o corpo da assistente durante a suposta levitação.

Harry Houdini estudou a gravidade para bolar o truque da camisa de força. Ele sabia que a força gravitacional o ajudaria a se livrar das amarras enquanto estivesse pendurado de cabeça para baixo. Sabia também sobre fisiologia humana – e quanto tempo aguentaria ficar preso em um tanque de água até conseguir soltar as algemas.

Para realizar pela primeira vez o truque em que o mágico serra uma mulher ao meio em 1921, o inglês P. T. Selbit teve que descobrir antes até que ponto uma pessoa era capaz de se contorcer dentro de uma caixa apertada, sem que ninguém percebesse.

Nos últimos 200 anos, alguns conceitos científicos criaram raízes tão fortes nas nossas mentes que você não precisa ter sido um ótimo aluno em física para entender que incluir um ímã e uma bolinha de metal é um jeito simples e genial de aprimorar o truque dos covilhetes. Com a mesma facilidade, a mágica conseguiu assimilar as regras gerais que regulam o Universo e entender o corpo humano para desenvolver robôs mágicos. Era chegada a hora de um novo desafio.

TODO MAGICO PEGA CARONA COM OS EXPERIMENTOS E AS NOVIDADES TECNOLOGICAS DE SUA ÉPOCA PARA CRIAR TRUQUES NOVOS E MONTAR SEUS ESPETACULOS.

3.2.1.

O primeiro laboratório dedicado a pesquisar formalmente a psicologia foi inaugurado em 1879 em Leipzig, na Alemanha. Bem antes, já tinha gente tentando compreender o funcionamento da mente. Mágicos que se diziam capazes de ler mentes e manipular pessoas existem desde o século 16. Só que os avanços nos estudos sobre o cérebro, que começaram a surgir no final do século 19, chamaram a atenção dos ilusionistas da época.

A palavra telepatia surgiu em 1882, mais ou menos na mesma época em que meios de comunicação como o telegrafo mostravam que era possível transmitir mensagens a longa distância. Como era meio complicado para um homem comum entender como aquilo funcionava, mágicos trataram de convencer o público de que era possível enviar mensagens de uma mente para a outra. Truques que simulavam transmissão de pensamento tornaram-se populares – Houdin fazia um desses truques com seu filho, que descrevia, de olhos vendados, objetos pertencentes a pessoas da plateia. Ilusionistas também aprenderam métodos de hipnose, outro conceito que começava a ganhar popularidade na mesma época, e os usavam para manipular a plateia.

Mas a verdadeira manipulação da mente acontece de um jeito mais sutil. Para começar: nós somos facilmente manipuláveis. Se um mágico pede para que você escolha uma carta em meio a um baralho, ele pode facilmente induzir a sua escolha sem que você perceba (saiba mais na pág. 31). Isso pode ser feito com movimentos sutis e rápidos com a mão, ou até mesmo com a lábia do mágico.

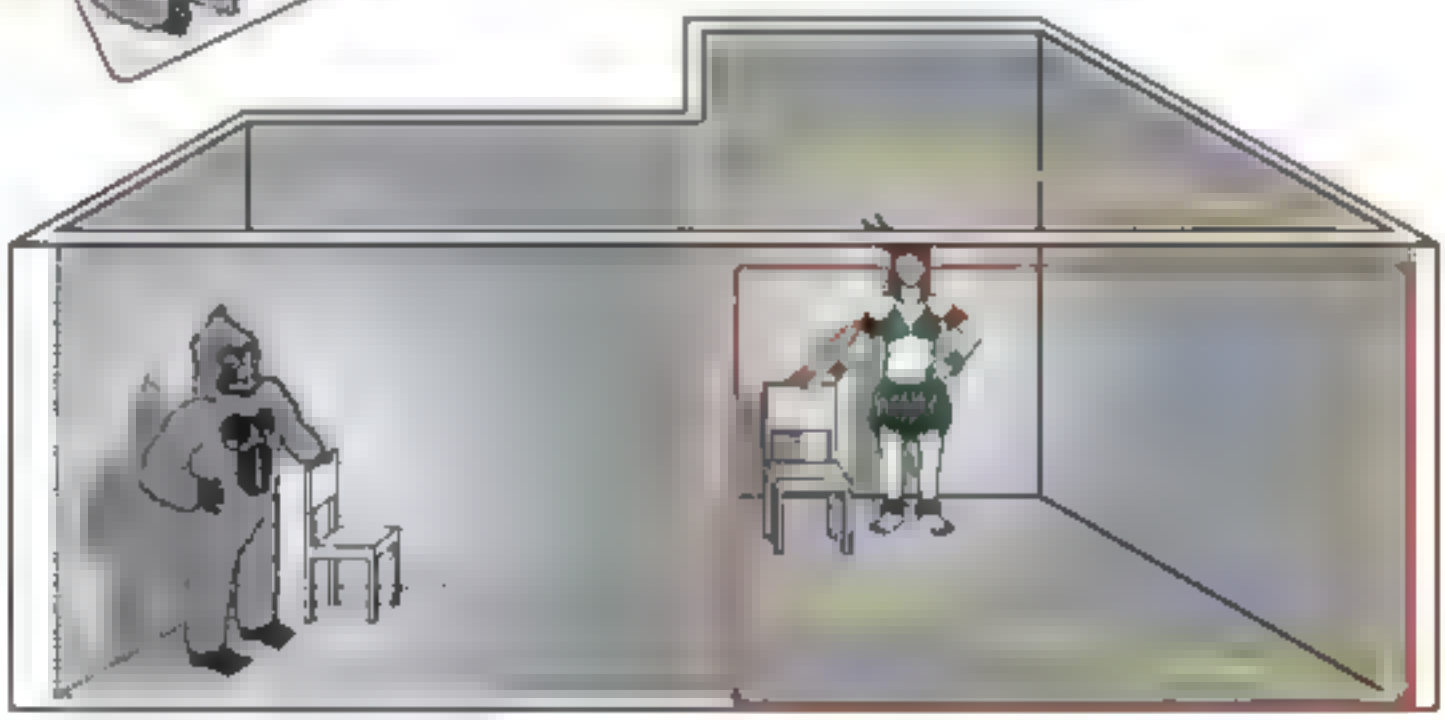
Essas pequenas falhas do cérebro humano são repetidamente exploradas por estudos psicológicos e neurocientíficos desde o início do século 20. Os mágicos só precisam encontrá-las. Do lado de cá da plateia, nos resta esperar pelo fim do truque, aceitar que gostamos de ser enganados (ainda mais quando não sabemos direito como isso aconteceu), e acreditar naquela frase famosa: não é feitiçaria; é tecnologia. E um bocado de ciência.

No Egito Antigo, os encantadores de serpentes eram considerados mágicos

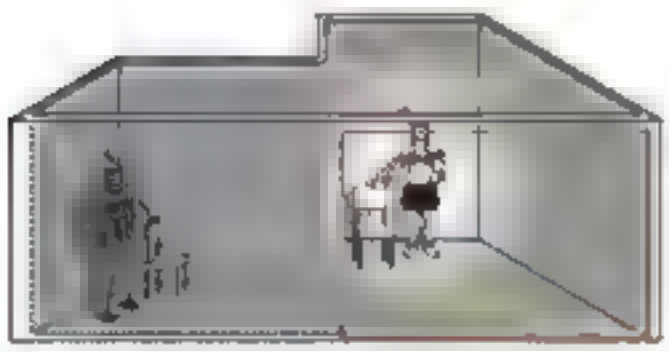
A mulher gorila

NO SÉCULO 19, CIENTISTAS CRIARAM UM JOGO DE ESPELHOS PARA FAZER FANTASMAS SURGIREM NO PALCO. HOJE, OS MÁGICOS COPIARAM O MÉTODO PARA TRANSFORMAR MULHERES EM MACACOS

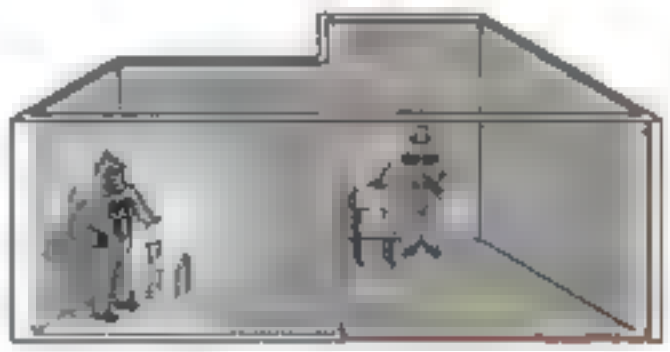
COMO É Comum em circos, parques de diversão e festivais, uma mulher se transforma em um gorila (ou o contrário), bem diante dos olhos do público. Por trás do truque, há uma manipulação de espelhos, jogos de luz e vidros, que fazem com que as duas – a mulher e a gorila – estejam presentes no mesmo lugar, na mesma posição, dependendo do ângulo de visão.



1 Antes do show, o mágico prepara uma sala escura em formato de L. A plateia só consegue ver uma das aberturas, onde está a assistente. Na "dobra" do L, em diagonal, há um vidro (contorno em verde). Na sala da esquerda, invisível para o público, está alguém fantasiado de gorila.



2 O mágico aparece, mas que a moça se transformará em um gorila e sai de cena. Quando o truque começa, a sala da esquerda está escura.



3 Quando o mágico sai do palco, a luz da sala da esquerda começa a se acender e a da direita a se apagar. Nesse momento, a imagem do gorila, que está na sala da esquerda, reflete no vidro – e cria a ilusão da transformação.

NEUROCIÊNCIA

Quanto mais VOCÊ OLHA, MENOS VOCÊ VÊ

SUA CAPACIDADE DE ATENÇÃO É BEM MAIS LIMITADA DO QUE VOCÊ IMAGINA E OS ILUSIONISTAS SABEM BEM DISSO. AGORA, NEUROCIENTISTAS USAM A MÁGICA PARA ENTENDER COMO SEU CÉREBRO FUNCIONA... E POR QUE VOCÊ CAI, E SEMPRE VAI CAIR, NOS TRUQUES DOS MÁGICOS

TEXTO Carol Castro
ILUSTRAÇÕES Evandro Bertol

NA RECEPÇÃO de um cassino, uma placa convida: "venha fazer parte de um estudo da National Geographic". Atrás do balcão, o funcionário recepciona os interessados e pede a eles para assinar uma ficha de participação. Ele se abaixa para encontrar a caneta, volta e entrega o formulário. As pessoas se despedem e agradecem. Quase ninguém percebe, mas o experimento já começou. Quando o rapaz se abaixa, em poucos segundos, surge outro homem na cena, escondido atrás do mesmo balcão. Eles não têm quase nada em comum: as roupas são de cores diferentes; um tem cabelo loiro; o outro, cabelo escuro. O segundo se levanta e entrega a caneta e o papel. Mas poucas pessoas perceberam a mudança.

Talvez você acredite que não cairia em um teste desses. E pode até ser – mas as chances contrárias são grandes. Mais precisamente 50%, só uma a cada duas pessoas percebe essas mudanças. Sua capacidade de captar detalhes é restrita. Tire a prova com as cartas ao lado. Escolha uma delas e, quando terminar de ler esta reportagem, veja se adivinhamos a sua carta e a retiramos do monte.

A neurociência tem um nome para esse fenômeno: cegueira à mudança. Essa falha em detectar mudanças bruscas acontece porque seu cérebro não dá conta de prestar atenção e memorizar todos os detalhes do que acontece às sua volta. "Você não consegue comparar mentalmente as duas coisas – o antes e o depois", explica Daniel Simons, da Universidade Harvard. Ou seja, uma "falha" na memória impede você de captar essas mudanças.

É que guardar todas essas informações demandaria uma quantidade absurda de energia. É preciso escolher o foco e qual tarefa priorizar – não à toa, seu cérebro não trabalha bem como multitarefa. É aí que alguns acontecimentos podem passar despercebidos. Pense: na vida real, ninguém se transforma em outra pessoa durante uma conversa. Por que, então, o cérebro deveria memorizar as características físicas de um desconhecido, enquanto tenta buscar informações sobre um trajeto? Seria um desperdício de energia – e esse mecanismo é só um dos buracos do cérebro explorados pelos mágicos.

CEGUEIRA POR (DES)ATENÇÃO

Não é só por conta da memória que você perde detalhes do mundo – quando você está focado em um ponto, muita coisa acontece sem que você note. Imagine o foco como um holofote em um palco. As luzes se voltam para o palco. Enquanto você assiste à peça, concentrado na história, todo o resto do teatro passa despercebido. "Nossa capacidade de atenção é limitada. O foco restringe as informações absorvidas de uma parte do campo visual. E os mágicos exploram essa característica cerebral", contam os neurocientistas Stephen Macknik e Susana Martinez-Conde, autores do livro *Truques de Mestre*. É como se o seu foco de visão se transformasse em um túnel. E fora dele tudo escapasse da sua percepção.

Existe um clássico teste de psicologia que prova como ficamos desligados e alheios quando estamos focados. Participantes assistiram a um vídeo de basquete e precisavam contar quantos passes cada time trocava. Ao final, os pesquisadores perguntaram: quantos de vocês viram um gorila? Em meio à contagem, perderam um detalhe gritante: um homem fantasiado de macaco apareceu por alguns segundos na cena e quase ninguém reparou.

Mesmo que você quisesse, seus olhos não dariam conta de ver todos os detalhes com perfeição. "Os olhos só conseguem discernir detalhes delicados em um círculo do tamanho do buraco de uma fechadura, bem no centro do olhar, que cobre cerca de um décimo de 1% da retina", explicam Macknik e Martinez-Conde. "A maior parte do campo visual circundante tem uma qualidade chocantemente precária", completam os neurocientistas. Os dois até sugerem um teste bem prático e simples: olhe fixamente para um ponto na parede em frente a você, segure uma carta de baralho qualquer, com o braço esticado para o lado. Não mexa os olhos. Comece, então, a levar o braço até o centro do seu olhar. Você só conseguirá distinguir o desenho da carta quando ela chegar a esse ponto. Em outras palavras: nossa visão, principalmente a parte periférica, não presta – e você só não percebe isso por conta dos movimentos oculares, que apagam os borrões e estabilizam as imagens.

VAMOS ADIVINHAR SUA CARTA

[redacted] para as cartas abaixo. [redacted] uma delas. Veja se acertamos sua escolha na página 25.

Todo mágico sabe como chamar a atenção.

E os mágicos, claro, sabem disso, ainda que empiricamente, e usam nossas falhas a favor deles. São mestres em manipular nossa atenção. "Mágicos notaram essas coisas há muito tempo. E ainda que não tenham usado métodos científicos, eles são pessoas inteligentes fazendo, basicamente, análises do cérebro e do comportamento humano" explica Martínez-Conde. Se você não enxerga um gorila em um jogo de basquete, imagine quantas coisas deixa passar enquanto trabalha duro em uma tarefa. É por isso que mágicos passam aos voluntários algumas missões – tipo dobrar as páginas de um livro ou escrever nomes em cartas, enfim, qualquer coisa para mantê-los concentrados. E alheios ao truque. Nesse meio tempo de concentração, os mágicos terminam seus números – bem em frente a você. "As ações do mágico intensificam a ativação dos neurônios envolvidos na atenção que você presta [por exemplo] para virar as páginas do livro, enquanto os neurônios que poderiam atentar para as mãos dele são inibidos" contam os neurocientistas. Na mágica, essa técnica tem um nome: despistamento ativo.

Além disso, existe uma forma inconsciente e automática de manipular seu foco. Um objeto ou som novo ou inesperado (tipo uma pomba voando em um truque de mágica ou uma sirene de ambulância na rua de casa) atrai sua atenção na hora. É inconsciente, instintivo. Seus sentidos primários atendem a esses estímulos automaticamente. Neurocientistas chamam isso de captação sensorial. Para os mágicos, o nome disso é despistamento passivo.

PRESTAR ATENÇÃO A TUDO QUE ACONTECE EM SUA VOLTA DEMANDARIA UMA QUANTIDADE ABSURDA DE ENERGIA. O CÉREBRO SELECIONA SÓ 5% DAS INFORMAÇÕES PARA VISUALIZAR – E BLOQUEIA TODO O RESTO.

O TRUQUE DO LADRÃO

Em Nova York, Apollo Robbin convida um pedestre aleatório para participar de um truque. Ele é o mestre entre os mágicos "trombadinhas" – rouba carteiras, celulares, relógios e outros acessórios sem que o participante perceba. Ele pergunta à vítima o que tem no bolso da calça: uma carteira. Apollo, então, confere se o objeto realmente está lá. "É verdade está aqui", diz ao mostrar o objeto e colocá-lo de volta no bolso. "E no paletó?", pergunta o mágico logo em seguida. O homem volta sua atenção para o paletó (olha e tateia a parte interna da roupa – despistamento

Como roubar coisas

COMO É O ilusionista conversa com um voluntário e, aos poucos, começa a roubar relógios, carteira e o que mais estiver em seus bolsos, sem que ele perceba qualquer coisa. Só ao final do truque, quando o mágico conta o que aconteceu, a pessoa nota que foi furtada.

1 O mágico pergunta ao voluntário o que ele tem nos bolsos. Ele checa se a carteira realmente está no bolso da calça, tira a carteira para vê-la, e finge colocá-la de volta.

2 Quando vai conferir o que tem no bolso de dentro do paletó, coloca a carteira lá.

3 O mágico, então, pede ao homem para segurar uma moeda na mão esquerda, justamente onde está o relógio - a moeda é só uma distração. Durante o papo, o mágico pressiona o relógio contra o pulso e começa a abrir a pulseira. E pergunta se a carteira ainda está no mesmo lugar.

4 A pessoa se distrai procurando a carteira na calça, que já não está mais na calça. Enquanto isso, o mágico tira a mão do pulso e leva embora o relógio. O homem não percebe nada.

5 Nesse hora, o mágico pega um objeto inusitado (no caso, um camarão) do seu próprio bolso e o mantém escondido na mão. Pergunta, então, ao homem se a carteira não estaria no casaco.

6 O mágico checa, com as duas mãos, se a carteira está no paletó do voluntário e "retira" de lá o camarão. Enquanto o homem olha para o objeto, o mágico mantém a outra mão no casaco e furta a carteira.

ativo). Nesses poucos segundos, Apollo já passou o voluntário para trás. Um a zero para Apollo: a carteira saiu da calça e foi parar no paletó – e o pobre homem ainda nem percebeu (veja como na página anterior).

"Então vamos lá", diz Apollo. Ele se posiciona ao lado do participante e pede a ele para deixar as duas mãos abertas, com a palma para cima. O mágico coloca uma moeda na mão dele e pede para guardá-la. É Apollo quem fecha a mão do homem. "Por favor, segure bem firme a moeda." Nesse meio tempo, a mão esquerda do mágico segura o pulso do sujeito, justamente onde está o relógio. "Onde está sua carteira mesmo?", pergunta. "Porque eu mudei algumas coisas de lugar... dá uma nova olhada lá", continua o mágico enquanto tira a mão direita do pulso do homem. Lá se foi o relógio.

A vítima bem que tenta não cair – o tempo inteiro olha diretamente nos olhos do mágico. Mas Apollo sabe mantê-lo distraído. Em meio à conversa, ele mal repara onde estão as mãos do mágico. Apollo não segurou o pulso dele sem razão. Enquanto pressiona o relógio contra o pulso com um pouco de força, os neurônios do tato na pele se acostumam ao toque – e ficam menos sensíveis à percepção da presença do objeto. Quando Apollo abre a pulseira e o tira dali, o corpo cria uma pós-imagem tátil, como se o relógio ainda estivesse lá. E o homem não se dá conta de nada.

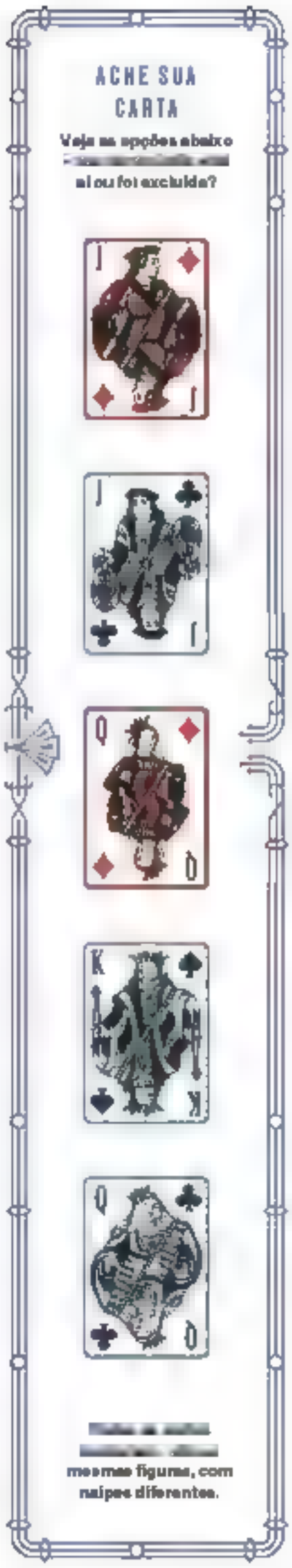
A brincadeira segue. O sujeito sorri, enquanto procura a carteira, que já não está mais no bolso da calça. Apollo se aproveita da distração para colocar o relógio furtado no próprio pulso. Ele, então, avisa que talvez a carteira esteja no paletó. Com a mão direita, Apollo segura e puxa o bolso do casaco e, com a esquerda, retira algo: um camarão de brinquedo. "Uau! Isso pertence a você?" Objeto novo, surpresa – não há como não olhar (despistamento passivo). O homem não sabe de onde saiu aquilo. O mágico sorri, aponta para o novo relógio e diz: "olha, não levou mais do que 60

segundos para eu pegar suas coisas". Só, então, o sujeito percebe que perdeu o celular e a carteira.

O humor e a boa lábia ajudam na tarefa da distração, por relaxarem a parte de atenção e concentração do cérebro. Com uma boa história e uma dose de risada, qualquer truque simples pode parecer incrível. O americano Magic Tony se apresenta pelos Estados Unidos com números fáceis e bem-humorados – uma espécie de stand-up de mágica. Em um dos truques, pega um saco de papel com uma garrafa de ketchup dentro. Ele promete fazer o produto desaparecer. "Vou fazer um gesto mágico e..." Olha para dentro. Lá está o ketchup. "Então: outro gesto e, tcharam, o ketchup reapareceu". A plateia se diverte, mas ele parece decepcionado. Faz outro gesto, segura a parte de baixo do pacote e o vira para baixo. É claro que nada sumiu. Ele faz o gesto mágico e "tcharam, a embalagem reapareceu". Mais risos. Ele parece constrangido. "Ok, desisto, vocês não vão cair nessa", diz enquanto amassa o saco de papel – que vira uma bolinha. O ketchup, enfim, sumiu. A plateia, surpresa, aplaude de pé.

Não há nada demais nesse truque. O catchup não é de verdade – é só uma imitação vendida em lojas de mágica. A embalagem é feita de um material flexível. Quando o mágico amassa o papel, acontece o mesmo com o catchup. Simples assim. Esse e outros truques só funcionam porque ilusionistas dominam todas essas táticas de manipulação de atenção e comportamento humano – sem elas (sem uma boa dose de humor, despistamento e papo furado), um truque não passa de movimento de mãos sem graça e bem fácil de ser desmascarado pelo público.

O inesperado sempre atrai o olhar.



O MUNDO É UMA ILUSÃO

SEU CEREBRO TRANSFORMA AS INFORMAÇÕES VISUAIS EM UMA REALIDADE LÓGICA
AINDA BEM ASSIM CONSEGUIMOS SOBREVIVER POR ISSO NEM TUDO É COMO PARECE

TEXTO Carol Castro
ILUSTRAÇÕES Evandro Bertol

O MUNDO NÃO é exatamente como você o enxerga. As cores, os movimentos, tamanhos e formatos dos objetos nada mais são do que uma invenção bem elaborada do seu cérebro, baseada em experiências passadas. Esse mundo todo colorido tem uma razão: em uma paisagem preta e branca, no meio da selva, seria difícil enxergar um predador escondido atrás de alguma pedra ou moita. Ciente disso, seu cérebro aprendeu a distinguir um objeto do outro detectando contrastes – nesse caso, diferenciando cores. E tornou a sua vida muito mais fácil. Mas ele foi além. Aprendeu o significado das sombras em cada movimento (imagine uma bola de basquete quicando e outra sendo arremessada – a posição da sombra é diferente), do tamanho e posição das coisas porque desenvolveu profundidade e perspectiva. Esse acúmulo de experiências constrói seu jeito de ver o mundo.

Para entender como seu cérebro processa as imagens é preciso ter em mente uma coisa: tudo que chega aos olhos não passa de luz. Esse estímulo visual atinge os fotorreceptores, na retina, que o transformam em sinais eletroquímicos. De lá, esses sinais seguem até o nervo óptico, tálamo, córtex visual primário até chegar aos neurônios. Em cada etapa, o cérebro dá forma aos pontos luminosos, com contrastes, linhas, profundidade. É ele quem cria todas as imagens à nossa volta. "A luz que entra não tem significado, poderia ser qualquer coisa. O que importa é o que fazemos com essa informação. Como enxergamos? Aprendendo. O cérebro desenvolveu mecanismos para encontrar padrões", explicou Beau Lotto, neurocientista especializado em sistema visual, em uma palestra do TED. Padrões é toda a memória visual armazenada no cérebro. Funciona como o aprendizado de um idioma: você sabe como juntar letras e formar palavras. Seu sistema visual faz o mesmo, só que com luz. Ele consegue interpretar e distinguir objetos com base no que já viu e aprendeu.

Seu cérebro trabalha assim para conseguir dar conta de tanta informação. Só que, nesse caminho, ele acaba fazendo um resumo da realidade – por uma questão lógica: otimização do trabalho. Em outras palavras: ele pressupõe muita coisa. E é esse jogo de "adivinhação" que os mágicos usam para criar truques e trapacear seus olhos.

PILOTO AUTOMÁTICO

Em 1921, o mágico britânico P. T. Selbit surpreendeu a plateia, em Londres, ao serrar uma mulher ao meio. Em um caixote estavam as pernas da moça e, no segundo, os braços e a cabeça – separados um do outro. Logo em seguida, ao unir as duas caixas, ela reaparecia inteira. O truque é conhecido e, ainda que existam variações, o segredo é sempre o mesmo: duas mulheres se contorcem dentro de cada caixote. Ainda assim, o número fascina quem o assiste pela primeira vez. Todo mundo sabe que o mágico jamais cortaria alguém em dois – e muito menos conseguiria juntar as partes e salvar a integridade da moça. Mas por que o cérebro cai nessa?

A neurociência explica em duas palavras: boa continuidade – ou preenchimento de lacunas. Quando a mulher entra na caixa, antes do truque começar, o espectador vê só parte dos membros superiores e inferiores dela – o resto fica oculto. Seu cérebro, então, recorre aos velhos padrões memorizados do corpo humano e completa mentalmente a lacuna que falta ali. Ao ser "serrada" o cérebro entra em parafuso, perde toda a referência construída e reforçada há milênios – daí vem o espanto gerado pelos espetáculos de mágica.

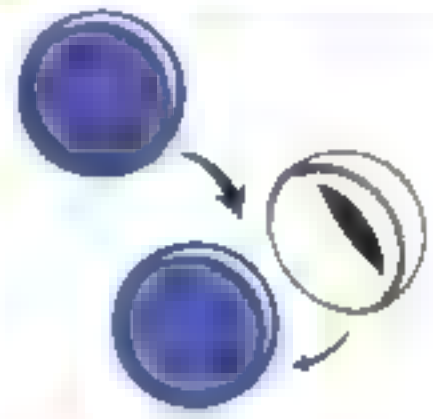
O truque de entortar colheres com a mente (ver pág. 65) dá certo pelo mesmo motivo. Quando o mágico segura os dois talheres pelo "pescoço", antes de começar a forjar o poder da mente, o cérebro não percebe que elas já estão tortas. Em vez disso, ele completa aquela lacuna escondida pelo dedo do mágico e cria a imagem de duas colheres cruzadas e inteiras.

MULTIPLICAÇÃO DAS BOLINHAS

O mágico mostra uma bola normal e a segura entre os dedos. É importante que a mão esteja nessa posição.

Ele faz um movimento e uma nova bola surge.

Com outro movimento, o mágico faz a segunda bola sumir.



ENTENDA A bola que aparece o tempo todo é semiesférica. Uma segunda bola se esconde ali dentro. Com o dedo médio, durante o truque, o mágico puxa a bolinha escondida – e depois a recolhe, fazendo-a desaparecer.

O cérebro completa automaticamente a imagem do corpo da mulher.

Uma série de outros truques se aproveita dessa mesma "falha" do sistema visual. Em um popular número de mágica de rua, conhecido como "multiplicação de bolas", o ilusionista mostra aos espectadores uma pequena bola vermelha. Ele segura o objeto entre o polegar e o indicador e, com um rápido movimento, faz surgir uma nova bola. Não tem muito mistério: uma das bolas é semiesférica e guarda outra dentro dela. Mais uma vez, o cérebro não consegue perceber essa pegadinha. "A chave para entender esse poderoso truque é: o completamento amodal [quando o cérebro faz as coisas inteiras] deve ser percebido como um fenômeno perceptivo genuíno, no sentido de que é automático e cognitivamente impenetrável", escreve o psicólogo norueguês Vebjørn Ekroll, da Universidade de Bergen. "Visto dessa perspectiva, os espectadores percebem a bola como sólida, e não semiesférica, porque é o que o sistema visual diz a eles", completa.

Perspectiva, aliás, é outro atalho que os mágicos pegam para enganar sua mente. Ao longo do tempo, seu cérebro aprendeu a captar pistas, como as linhas, bordas e contornos, para determinar a posição e o tamanho dos objetos – é isso que transforma nosso mundo em 3D e permite que você calcule a distância de um obstáculo só de olhar. Mas essas suposições feitas pelo cérebro podem ser facilmente trapaceadas. Talvez você conheça o famoso quarto ilusório de Ames, feito para que uma pessoa pareça gigante e a outra pequena – vários museus do mundo reproduzem o quarto. Visto do ângulo certo, a ilusão funciona. Isso porque ele é construído para parecer normal e simétrico, mas não tem a parede traseira reta, ela é diagonal – aí seu cérebro automaticamente calcula que uma pessoa é realmente maior que a outra. Vários mímeros usam esse mecanismo do cérebro para enganar você – um deles é o da carta ambiciosa (veja na pág. 63).

IMAGEM FANTASMA

Mas os mágicos não brincam apenas com o piloto automático do cérebro. Eles se aproveitam também do tempo que você leva para processar uma imagem. Não é muito: um décimo de segundo até a luz do objeto entrar na retina e ser processada pelo cérebro. Mas é o suficiente. Durante essa fração de segundo, um mágico pode fazer desaparecer uma moeda das mãos sem que você perceba. Ou alterar a cor do vestido de uma mulher bem diante dos seus olhos.

Para funcionar, esses truques, em geral, contam também com a iluminação ambiente (seja o sol forte ou os holofotes de um teatro). Durante a apresentação de seu espetáculo, Johnny Thompson, um ilusionista conhecido como o Grande Tomson, promete mudar a cor da roupa de uma mulher de branco para vermelho. Os holofotes brancos se apagam e, de repente, mudam para a cor vermelha. Ele admite que não teve graça. O mágico, então, bate palmas, as luzes baixam e, de repente, o teatro é tomado por uma branquidão forte. E lá está: o vestido agora é realmente vermelho. Thompson sabe como usar o sistema visual do cérebro a favor do truque. Quando o palco se ilumina pela última vez, aquela luz forte entra pela retina – e ficará lá por um décimo de segundo. "Pense no flash das máquinas fotográficas. Ele dispara e a pessoa fica com um brilhante ponto branco temporário no campo visual, que vai esmaecendo na escuridão", explicam os neurocientistas Stephen Macknik e Susana Martinez-Conde. É como uma imagem-fantasma, já que seu cérebro precisa de tempo para processar as informações e, principalmente, para se adaptar à nova iluminação. Durante esse tempo, o truque acontece – e o vestido muda de cor. Por mais que todos esses truques tenham sido revelados agora, você vai cair em outros tantos que se utilizam dos mesmos princípios. É assim que o cérebro trabalha. Não tem escapatória.

O vestido que muda de cor

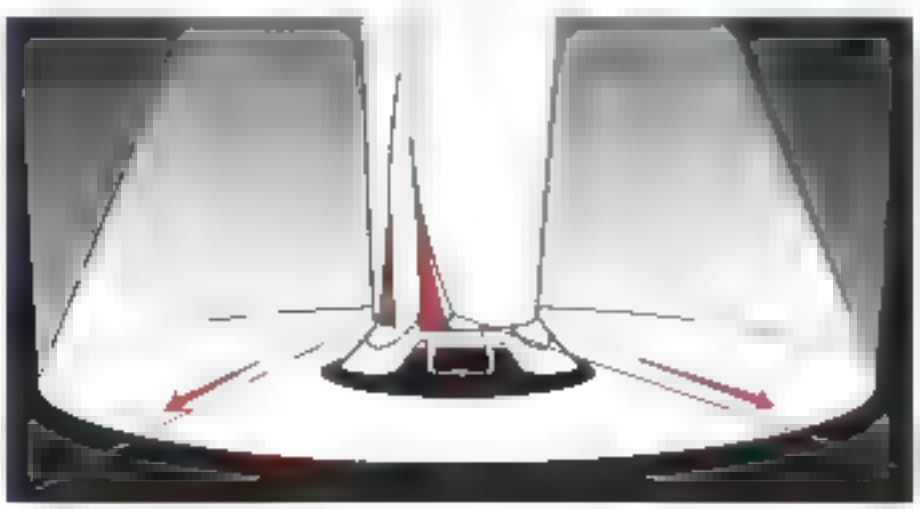
OS MAGICOS CONHECEM AS "FALHAS" DO SEU SISTEMA VISUAL. E SE APROVEITAM DELAS PARA CRIAR ILUSÕES COM A AJUDA DA ILUMINAÇÃO

COMO É O mágico sobe ao palco para mostrar que é capaz de mudar a cor do vestido de uma assistente. Em poucos segundos, e com um jogo de luz, a roupa muda da cor branca para a vermelha.

1 Cortinas se abrem e mostram no palco uma mulher com vestido branco, bem justo. Os holofotes se voltam para ela. O ilusionista anuncia o truque.

2 De repente, as luzes se intensificam e mudam de cor - ficam vermelhas. E o mágico brinca: pronto, fiz o truque.

3 O mágico recomeça: bate palmas e a luz fica mais fraca. Em seguida, intensificam-se outra vez. É quando o vestido muda de cor.

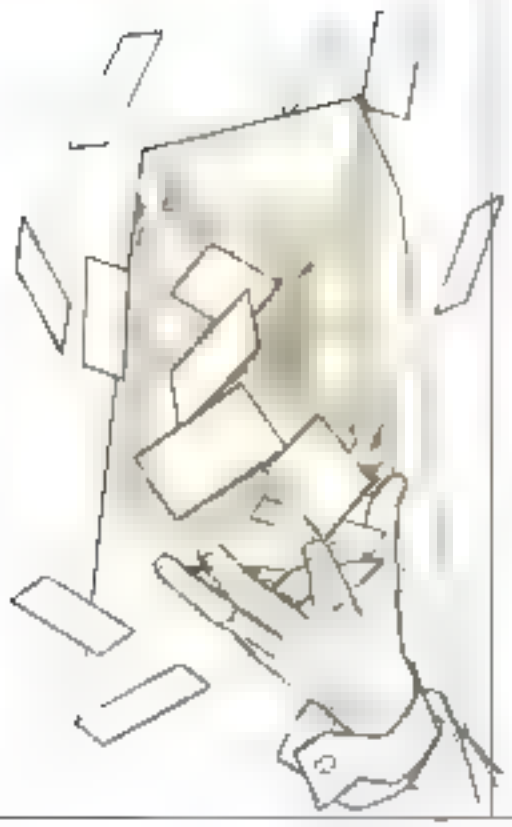


SEGREDO Existem dispositivos escondidos no piso – linhas finas e transparentes seguram o vestido da mulher. Todo o papo do mágico é proposital: ele distrai os participantes - a pinta de truque barato ajuda nessa tarefa. Quando a luz volta a se intensificar (o clarão pouco antes da finalização do truque), a retina demora um tempo para se adaptar novamente e, por poucos segundos, cria uma espécie de imagem-fantasma do vestido (tipo flash de luz). É nesse tempo que os dispositivos no palco puxam o vestido branco da mulher. Por baixo está outro exatamente igual, só que da cor vermelha.

MENTALISMO

A ARTE DE LER MENTES FUNCIONA PORQUE SEU CORPO ENTREGA SUAS RESPOSTAS. MAGICOS MENTALISTAS DOMINAM ESSES SINAIS - E AINDA SABEM BEM COMO MANIPULAR SUAS ESCOLHAS

TEXTO Carol Castro
ILUSTRAÇÕES Evandro Bertol e André Toma



Com um deque de cartas nas mãos, envolto por uma platéia curiosa nas ruas de Londres, o mágico convida uma voluntária a memorizar uma carta, sem revelar a escolha. O ilusionista, então, folheia as cartas rapidamente, mostrando a ela todas as opções do baralho. "Foi muito rápido, vou fazer outra vez", diz e, em seguida, repete a ação. A voluntária mal pisca os olhos, instigada pelo truque "Já tem uma em mente?" Ela confirma. Danny enfileira as cartas na mão, deixando todas visíveis, e pergunta: "sua carta está aqui?". Não, não está mais lá. "É porque você está olhando muito perto." Ele joga todas as cartas para cima, os holofotes se voltam para um prédio e, magicamente, lá está a projeção de um sete de ouros justamente a carta escolhida por ela.

A cena não passa de ficção, é só a abertura do filme *Truque de Mestre*. Mas o número de Danny, interpretado por Jesse Eisenberg, é um dos mais conhecidos truques de mentalismo – a arte de ler pensamentos, mover e entortar objetos com o poder da mente. David Blaine faz o mesmo show online. Você escolhe a carta e, lá do outro canto do mundo, o mágico adivinha sua escolha. Como todo truque, o mentalismo não passa de uma trapaça bem explorada pelo mágico – e aceita pelo cérebro.

VOCÊ NÃO ESCOLHE NADA

QUANDO DANNY e David Blaine mostram as cartas e pedem a você para selecionar uma, eles sabem qual será sua opção. A escolha é deles, não sua. O truque é simples: o mágico corta um terço de uma das cartas e cola em outra inteira – esta será a "escolhida" por você. Por exemplo, o sete de ouros do filme estava colado a uma carta da mesma cor (poderia ser um oito de coração). Por estar adulterada, quando o mágico folheia e apresenta rapidamente as opções do baralho, essa carta dá uma leve "travada" antes de ser sucedida pela de cima – ou seja, leva mais tempo do que as outras para ser escondida. Esses poucos milésimos de segundo a mais de exposição são suficientes para influenciar sua escolha. É a única carta que você vê com clareza. Não tem erro: você (e qualquer outra pessoa) cairá na armadilha e selecionará essa carta.

Esses truques são conhecidos pelos mágicos como "força". Há centenas de formas de forçar a sua escolha. Nos anos 1930, Theo Annemann, um dos grandes nomes da mágica na época, lançou um livro inteiro sobre o assunto: *202 Methods of Forcing* (202 métodos

de força, em tradução livre)- cada um deles ensina como preparar truques e passar aos espectadores a sensação de que a escolha é deles. Você pode devorar esse livro, se aprofundar ainda mais no assunto e, ainda assim, cair nos truques outras várias vezes.

É que seu cérebro gosta de acreditar no poder de escolha e livre-arbítrio – e chegará a extremos para provar que a escolha foi sua. "Quando pensa estar optando por algo, mas a escolha é modificada ou distorcida de algum modo, mesmo assim você sustenta sua posição e justifica sua 'opção'. Você fabula", contam os neurocientistas Susana Martinez-Conde e Stephen Macknik. "Em geral, isso é benéfico. É a fabulação que nos faz ver rostos em nuvens. Mas, em níveis superiores de cognição, a mente chega a extremos para preservar seu senso de ação, escolha e continuidade do eu", completam.

Peter Johansson e Lars Hall, da Universidade Lund, na Suécia, provaram essa mania curiosa do cérebro. Eles convidaram voluntários para escolher entre a foto de duas mulheres: uma loira, outra morena. Em uma sala, acompanhado apenas pelo pesquisador, cada participante dizia de qual moça gostava mais. Logo depois, as fotos eram recolhidas, o pesquisador empurrava a foto ao voluntário e pedia a ele para dizer o porquê da escolha. Só que havia uma pegadinha: em 20% das vezes, as fotos haviam sido trocadas. Ainda que tivessem escolhido a loira, um terço dos homens, sem perceber, justificava a preferência pela morena.

Seu cérebro pode não saber como se desenrola um truque de mágica. Mas acredita cegamente no poder das suas escolhas. Uma boa dose dessa crença vem das palavras do mágico. Não à toa, enquanto executam esses números, os ilusionistas soltam frases do tipo "escolha livremente", "mentalize a palavra que desejar", "a escolha é toda sua". Todas elas usadas para entregar ao cérebro os argumentos necessários para acreditar no seu poder de decisão, sem ser influenciado por ninguém.

MÁGICOS VIDENTES

ANTES DE INICIAR a gravação de um podcast, Daniel Harel, um mentalista israelense, pede ao apresentador para escrever o nome de um professor em um pedaço de papel e deixá-lo guardado no bolso. No ar, Harel promete adivinhar o nome do sujeito. "Olhe para mim e visualize essa imagem, em letras grandes", pede o mágico. "Agora pense em cada letra. Primeira letra, segunda letra, terceira letra, quarta letra... oh, é um nome grande... Vamos lá. Primeira letra, segunda letra, terceira letra, quarta letra, quinta letra, sexta letra, sétima letra." E para por aí. "Você viu o que aconteceu? Seus olhos estavam seguindo minhas mãos até eu chegar à sétima letra. Foi quando você voltou a olhar para mim. O nome tem seis letras." O apresentador confirma. A brincadeira segue, Harel pede a ele para pensar na primeira letra, depois no nome todo, mas sem dizer qualquer palavra. Em menos de um minuto, ele chega ao veredicto: Jordan.

Como chegou ao nome todo, Harel não revela. Faz parte do show e cada mágico tem a sua técnica. Mas o princípio básico da leitura de mentes é dominar a linguagem corporal. Alguns sinais são bem fáceis de captar. Por exemplo: quando alguém cria uma imagem na cabeça, os olhos geralmente se mexem para cima e para a direita; quando estão apenas relembrando fatos, os olhos sobem para a esquerda. Cada emoção (negativa ou positiva) muda a musculatura

do seu rosto e sua postura. Isso só acontece porque cada tipo de pensamento ativa áreas diferentes do cérebro – e o movimento dos seus olhos (e de todo o corpo) entrega quais dessas regiões começaram a trabalhar.

A partir desses sinais, o mágico consegue "entrar" na sua mente. E adivinhar nomes ou qualquer outra coisa durante uma conversa – cada etapa desse bate-papo o ajudará a desvendar os sinais do seu corpo. "A ilusão da leitura da mente é uma mistura de psicologia com outras técnicas. Posso descobrir se você está mentindo, especialmente se eu tiver a oportunidade de observar sua linguagem corporal antes" explica o mentalista Henrik Fexeus. "Isso vai me dar a oportunidade de detectar sua verdadeira linguagem corporal. Então, se eu pedir para você me falar o nome de cinco cachorros, incluindo o do seu, eu posso saber qual é o nome do seu animal", conclui. Não tem escapatória. Seu corpo sempre revela a verdade.

Claro que alguns mágicos usam outros artifícios. Antes de espetáculos, na fila de entrada, alguns pedem a voluntários para escolher a palavra de uma revista, rasgar a página e jogar fora. Quando todos já se sentaram em suas poltronas, a página amassada já está nas mãos do mágico. Outros colocam espelhos minúsculos na palma das mãos, fecham os olhos e, de costas para o espectador, conseguem "adivinhar" a palavra que eles escrevem. Cada um tem a sua técnica, com ou sem a ajuda da neurociência, para criar seu próprio show.

TRUQUE DO LIVRO

COMO É

- O mágico convida dois voluntários para participar do truque. Entrega um livro a um deles e segura outro nas mãos.
- Ele explica, ao folhear o livro e, quando o participante disser "pare", ele revelará em qual página parou – ex: pag. 128.
- A outra voluntária, que também tem um livro, deve abrir nessa página e escolher uma palavra aleatória para desenhar. "Escolha, seja lá, algo na segunda linha" explica.
- Ela não revela a palavra e, de costas para o mágico, desenha a figura referente à palavra – o mágico faz o mesmo.
- Os dois se viram e mostram os rabiscos: é o mesmo desenho.

COMO É

- O mágico força a escolha da voluntária. Antes de começar o truque, ele escolhe uma palavra no livro – alguma que seja marcante e fácil de ser desenhada (ex: demônio). Memoriza a página e a linha.
- Durante o número, quando o voluntário diz "pare", o mágico não mostra qual o número da página. Assim, ele escolhe a página que bem entende.
- Enquanto orienta a outra voluntária a escolher uma palavra na página selecionada, ele manipula a decisão dela. Ao dizer "pague, seja lá, algo na segunda linha" inconscientemente, a moça escolhe a sugestão.
- Ai fica fácil: ele só precisa se lembrar da palavra mais forte naquela linha e desenhar.

3.

OS GRANDES MÁGICOS

Isaac FAWKES

MARQUETEIRO DE SUCESSO, O INGLÊS CRIOU O TRUQUE MAIS FAMOSO DO SÉCULO 8
E SE TORNOU O PRIMEIRO MAGO MILIONÁRIO DA HISTÓRIA

TEXTO Felipe Floresti
ILUSTRAÇÕES Jonatan Sarmento

NADA FAZIA mais sucesso na Londres do século 18 do que as feiras. Ingleses de todas as classes sociais se encontravam anualmente para fazer negócios ou aproveitar os espetáculos de entretenimento. Entre acrobatas, ventríloquos, músicos, engolidores de fogo e exóticos animais selvagens, uma atração se destacava: o mágico Isaac Fawkes. Ao contrário dos outros ilusionistas de sua época, Fawkes conseguia afastar de seus truques a imagem de sobrenatural – e, em tempos de caça às bruxas, se livrar das comparações demoníacas fazia toda a diferença. Ele deixava claro que a fonte de toda a sua mágica vinha da habilidade de suas mãos.

No meio da multidão, atrás de uma mesa, Fawkes começava seu show. Mostrava a todos um saco de pano vazio. De repente, com um gesto mágico, o inglês virava o saco de ponta-cabeça e dele começavam a sair uma, duas, três, dezenas de moedas – ou ovos. Até patos selvagens vivos brotavam do saco, segundo registros antigos. Ainda que hoje o segredo seja bem conhecido (havia um fundo falso na sacola e um esconderijo sob a mesa), o truque era novo e surpreendente. Mais do que isso, a ideia de criar comida e dinheiro do nada encantou uma plateia acostumada à escassez. O "saco de ovos" foi considerado o maior truque da primeira metade do século 18.

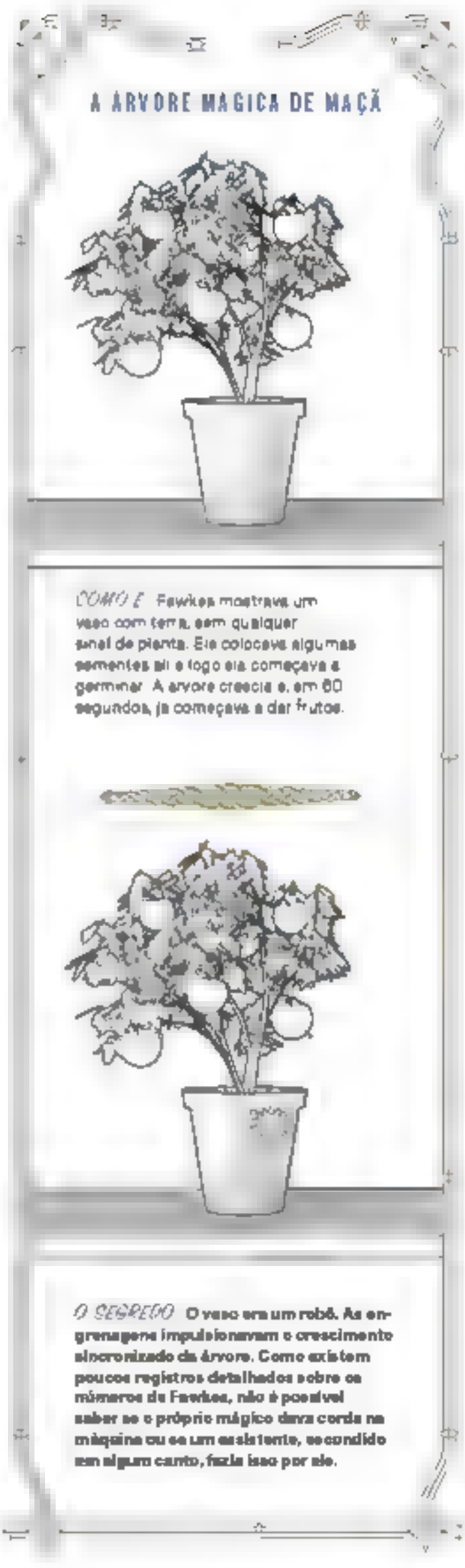
Fawkes também era mestre em outra área: marketing pessoal. Ele ajudou a criar a própria fama com anúncios em jornais, já populares na época. "Truques pela destreza das mãos, com cartas, ovos, milho, camundongos, curiosos pássaros indianos e dinheiro... Acompanhando a surpreendente ação de performance de corpo de seu filho de 12 anos de idade" dizia o anúncio em jornal datado de 1722, o primeiro registro encontrado da existência de Fawkes. Dizem até que o saco mágico nem tirava tantas moedas assim – ele aumentava as próprias façanhas e narrava seus registros como bem entendia.

Se ele fez mesmo surgir patos em um saco de pano, não há como comprovar. Mas Fawkes se popularizou na Inglaterra, principalmente na alta sociedade. O mágico passou a ser requisitado em teatros finos, frequentados pelos mais ricos e poderosos ingleses, como a Opera House. E chegou a se apresentar para a família real britânica, segundo um anúncio de 1724. Toda essa influência era importante. Ligado à riqueza e ascensão social, dizia ser o ilusionista mais rico da época e até desafiou outros colegas de profissão a mostrar fortuna maior do que a dele. Tanta ostentação ganhou destaque e fez de Fawkes um homem da nobreza.

Mas o ilusionista não ganhou popularidade apenas pelo truque do saco mágico. Fawkes encomendava robôs para criar seus números (como Robert-Houdin faria anos depois), que ficaram cada vez mais populares a partir de 1725. Feitos sob encomenda pelo relojoeiro Christopher Pinchbeck, uma de suas máquinas formava uma banda completa: tocava órgão, flauta e ainda contava com pássaros cantores. Apresentou ainda o número da "árvore de maçã", que dava flor e frutos em menos de um minuto.

Ano após ano, a parceria entre Fawkes e Pinchbeck rendia construções cada vez mais complexas. Entre os destaques, segundo registros da época (vale lembrar: provavelmente os documentos estagerraram bastante), estão o "Templo das Artes" – uma orquestra automatizada que tocava em perfeita harmonia – e a recriação da Baía de Gibraltar, com navios e tropas de guerra em ação. Dizem que uma de suas apresentações contou com até cem robôzinhos.

Pouco se sabe sobre a vida pessoal de Fawkes, a não ser que era religioso, casado, tinha dois filhos e deixou uma bolada de herança (cerca de 130 milhões de libras, em valores atuais). Mesmo seu primeiro nome passou anos no anonimato – e só foi revelado por Harry Houdini durante pesquisa sobre a história da mágica.



Robert-HOUDIN

ELE MUDOU A HISTÓRIA DO ILUSIONISMO, APRESENTOU TRUQUES SIMPLES EM TEATROS E INSTITUIU UM NOVO DRESS CODE PARA AS APRESENTAÇÕES DE MÁGICA

TEXTO Felipe Floresti
ILUSTRAÇÕES Jonatan Sarmento

O ACASO deu início à carreira de um dos maiores nomes do ilusionismo moderno. Lá pelos 20 e poucos anos, Jean-Eugéne Robert só queria saber de seguir os passos do pai como relojoeiro, na pequena cidade de Blois, na França. Em início de carreira, ainda sem muita intimidade com a área, entrou em uma loja para comprar livros sobre fabricação de relógios. Levou por engano dois volumes sobre mágica. Foi quando a paixão pelo ilusionismo começou.

As primeiras apresentações aconteceram em sua terra natal, por pura diversão, já que o emprego oficial ainda era na relojoaria – anos mais tarde, a profissão o ajudaria na criação de seus truques. A carreira como mágico mesmo só virou coisa séria em Paris, na década de 1840, quando ele já havia adotado o sobrenome de sua esposa, com o qual ficou mundialmente conhecido: Houdin. Naquela época, Robert-Houdin conseguira comprar seu próprio teatro, graças às vendas dos robôs que ele mesmo construía. Em 1845, ganhou tanto dinheiro com um robô capaz de escrever sozinho, como aquele do filme *A Invenção de Hugo Cabret*, que conseguiu terminar as peças que usaria em seu primeiro grande show – o "Soirées Fantastiques" (Noites Fantásticas, em francês).

Mas a estreia foi desastrosa. Em sua primeira aparição, errou quase todos os números. Envergonhado, prometeu nunca mais se apresentar e recolheu todos os cartazes de divulgação do show. A desistência não durou muito. Houdin trabalhou duro, reescreveu os números e voltou ao teatro. Subiu ao palco elegante, com roupas usadas pela alta sociedade da época: cartola e casaca – antes dele, os mágicos usavam trajes típicos de magos. E fez de tudo: ensinou o filho a ler mentes (veja ao lado) e a flutuar, e ainda aprimorou a clássica árvore de maçãs de Isaac Fawkes (virou uma laranjeira e, no final do número, um dos frutos se abria revelando o anel de um voluntário qualquer da plateia).

Houdin também foi o primeiro mágico a usar eletricidade em suas performances. Os franceses se encantaram tanto pelos números surpreendentes de Houdin que lotaram todas as noites do teatro.

Tamanho sucesso levou o mágico para outros cantos da Europa, carregando multidões por onde passava. E era sempre convidado de honra dos poderosos. Durante as turnês, apresentou-se para a rainha Victória, da Grã-Bretanha, e para o rei Luis Felipe, da França. Em 1856, quando já havia anunciado sua aposentadoria, recebeu um pedido do governo francês: desbancar líderes religiosos insurgentes da Argélia (colônia do país naquela época). Sacerdotes de uma tribo chamada Marabouts conquistavam seguidores por conseguirem andar sobre o fogo e encantar cobras. Seriam as provas do poder e da ligação direta deles com os deuses. A tarefa de Houdin era provar aos líderes que os franceses eram ainda mais poderosos.

E assim foi. Em outubro de 1856, Houdin desembarcou na Argélia para apresentar seu espetáculo. Nem precisou carregar seus autômatos. Truques fáceis, como tirar coelho e objetos da cartola ou deixar alguém sem força (veja como na pág. 60) já serviram para convencer os sacerdotes. Aterrorizados com os poderes sobrenaturais dos franceses, os líderes cederam aos desejos de seus colonizadores e deram uma trégua à revolta.

Foi o último grande ato do pai da mágica moderna nos palcos. Ele dedicou o restante de sua vida à produção de livros sobre mágica e sobre suas memórias, além de continuar trabalhando em seus inventos. Morreu em 13 de junho de 1871, aos 65 anos, vítima de pneumonia. Mas deixou um legado na mágica, servindo de inspiração e referência para todo aspirante a ilusionista. Graças ao trabalho dele, um americano promissor decidiu se aventurar pelo mundo da mágica: Harry Houdini – nome artístico inspirado no ídolo francês.

SECOND SIGHT

COMO É: Houdin convidava o filho para subir ao palco e vendava os olhos dele. Então descia e pedia a alguém da plateia para mostrar um objeto pessoal (anel ou nota de dinheiro). Enquanto conversava com o público, pedia ao filho para descrever o objeto. Aos poucos, o menino conseguia dizer até o nome gravado no anel – ou o valor e as cores da moeda.

O SEGREDO Houdin e o filho tinham bolado uma forma de se comunicar sem que ninguém percebesse. Durante todo o diálogo, o mágico descrevia em códigos o objeto – e o filho só precisava encenar sua habilidade como mentalista.

ALFABETO DE HOUDIN

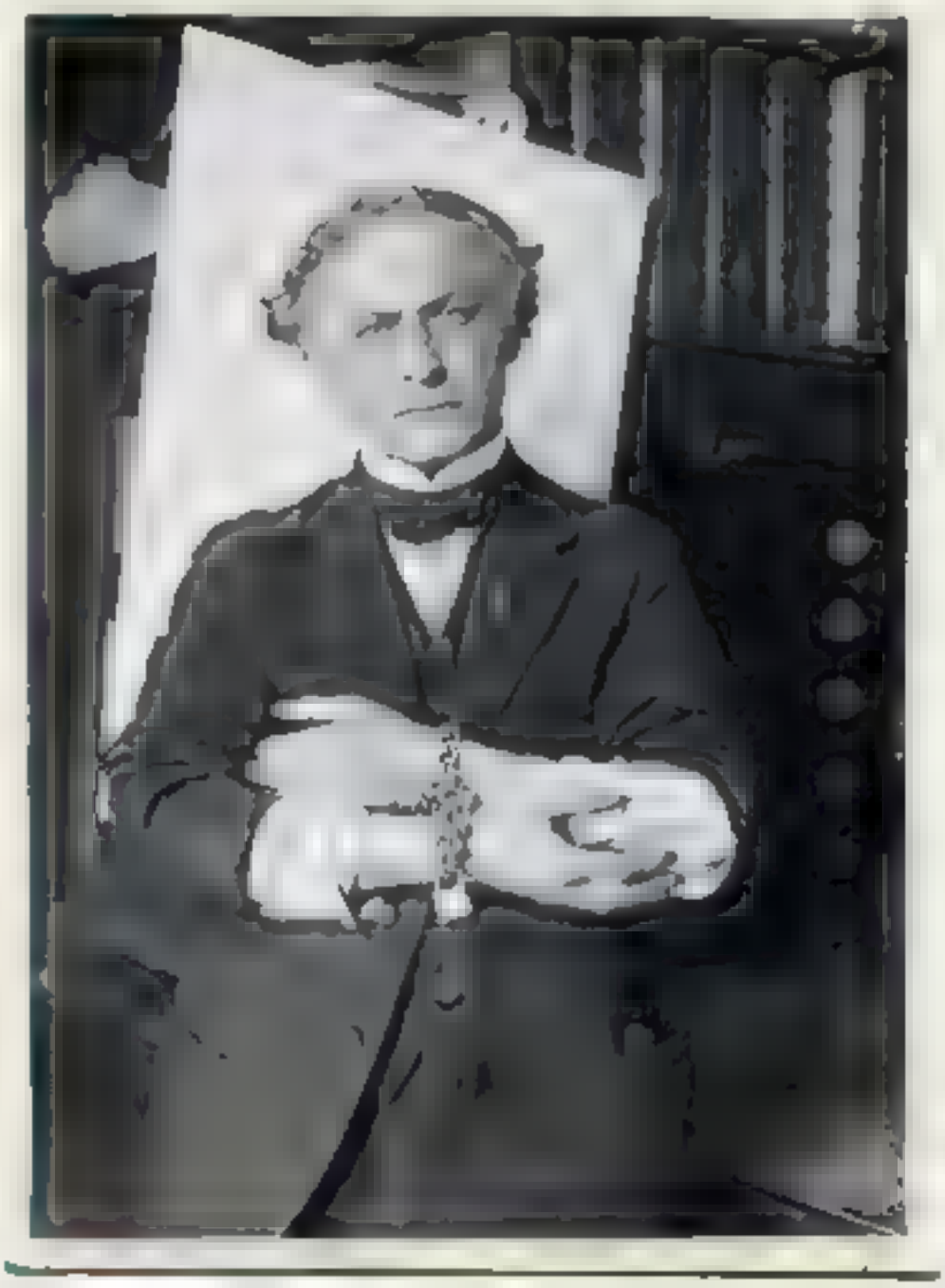
Imagine que Ann é o nome gravado no anel de alguém da plateia. Houdin soletrava o nome ao filho, mas com um alfabeto diferente. A letra inicial de cada frase ou as expressões usadas pelo mágico representavam determinadas letras e objetos. Por exemplo:

A – equivale à letra C; N – refere-se à letra V. E a expressão "rápido" seria para repetir a última letra. Houdin passava o recado assim: "Como será o nome gravado no anel? Vamos, como ela se chama? Rápido, rápido!"

[redacted]

o nome. A mesma regra valia para números e objetos. "Muito bem" poderia ser uma expressão para óculos ou chapéu, por exemplo.

Harry HOUDINI



ELE ESCAPAVA DAS SITUAÇÕES MAIS DESESPERADAS: PRISÕES DE SEGURANÇA MÁXIMA, CORRENTES, TANQUES D'ÁGUA E CAMISAS DE FORÇA

TEXTO Felipe Florenti
ILUSTRAÇÕES Jonatan Sarmento

"ERRICH, O PRÍNCIPE DOS ARES" Muito antes de surgir o grande Harry Houdini, o jovem húngaro Ehrich Weisz já buscava nas artes uma forma de fugir da pobreza. Nascido em 24 de março de 1874 em Budapeste, ainda criança seguiu com seus pais e cinco irmãos para tentar uma vida melhor nos Estados Unidos. Mesmo lá, a vida não era fácil. Weisz trabalhou como engraxate e entregador de jornais para ajudar a família. Mas a paixão já era o mundo artístico: aos 8 anos, subiu aos palcos pela primeira vez para apresentar um número no trapézio. Ainda não conhecia nada sobre mágica.

Só entrou no mundo do ilusionismo aos 17 anos, em Nova York, ao lado do irmão Theodore Hardeen. A dupla fazia pequenas apresentações pela cidade, com truques de cartas. Ehrich achou melhor adotar um nome mais popular nos Estados Unidos. Adaptou Ehrich para o inglês e adotou o sobrenome do mágico francês Robert-Houdin. Virou Harry Houdini – um dos maiores mágicos de todos os tempos.

PRENDA-ME SE FOR CAPAZ

Em um desses shows, Harry conheceu a cantora e dançarina Beatrice Raymond. Apaixonado, casou-se com a moça e viu sua vida mudar de vez. Em 1884, os dois se juntaram ao circo Welsh Brothers. E se destacaram com o clássico Metamorphosis, um truque de escapismo: com as mãos amarradas, Houdini era colocado dentro de um saco e, em seguida, trancado em uma caixa. Sua esposa e assistente, que adotou o nome de Bess Houdini, fechava uma cortina em frente a eles, deixando a plateia sem ver nada. Bess, então, batia palmas e, imediatamente, Houdini reaparecia no palco. Livre, sem qualquer saco ou amarras. Bess só voltaria a aparecer no final do número, amarrada dentro do saco usado pelo marido. Foi o início de sua empreitada como escapista.

A cada cidade onde o circo parava, Houdini oferecia cem dólares para quem trouxesse uma algema da qual não pudesse escapar. Muitos policiais o desafiaram, mas o mágico nunca perdeu um desafio. A brincadeira era uma boa publicidade para o circo, cada vez mais cheio. Logo seus truques e escapadas viraram a principal atração do espetáculo.

Houdini virou notícia no país todo. Tanta popularidade fez o casal trocar o picadeiro pelos palcos de teatros do mundo todo. E ele sempre achava uma forma de divulgar seu show. Certa vez, ao ser convidado para uma turnê na Inglaterra, Houdini se frustrou com a falta de interesse dos ingleses por mágica. Achou uma forma de atrair a atenção do público: visitou a Scotland Yard, polícia especial britânica, e pediu a eles para algemá-lo. Poucos minutos depois, lá estava Houdini com as duas mãos livres. A performance encantou os policiais, a notícia se espalhou, e os ingressos do espetáculo se esgotaram. Houdini passou seis meses em cartaz em Londres.

POPSTAR

Por essa época, de acordo com o livro *A Vida Secreta de Houdini*, de William Kalush e Larry "Ratso" Sloman, a carreira do mágico ganhou um impulso nada convencional. Com base em documentos, os autores concluíram que Houdini trabalhava para os serviços secretos britânico e americano. Ele repassava informações sobre países que visitava, como Rússia e Alemanha, e, em troca, ganhava divulgação internacional de seus shows.

Verdade ou não, a carreira de Houdini decolou de vez. Suas turnês por Inglaterra, Escócia, Holanda, Alemanha, França e Rússia eram sempre recebidas com grande entusiasmo. Por onde passava, desafiava a polícia a tentar prendê-lo. Mesmo revistado e nu, escapou de diversas prisões. Era a melhor propaganda dos espetáculos – e funcionava muito bem.

No auge da fama, Houdini ousava cada vez mais (escapava de camisas de força até dependurado do lado de fora de um prédio). Em 1915, de volta aos Estados Unidos, quase morreu durante uma de suas apresentações. Depois de ser enterrado vivo e passar mal, precisou da ajuda das assistentes para sair com vida do confinamento.

COM SEUS TRUQUES DE ESCAPISMO, HOUDINI TRANSFORMOU A MAGICA EM UM FENÔMENO MUNDIAL DE ENTRETENIMENTO.

Mas o sucesso na mágica ainda era pouco. Houdini se aventurou também pelo cinema. Em 1916, virou consultor de efeitos especiais e logo produziu seus próprios filmes. Fundou ainda uma produtora e um laboratório para desenvolver novas técnicas cinematográficas, em Hollywood.

ÚLTIMOS ATOS

Em 1920, a carreira e a vida de Houdini mudaram. Arrasado com a morte da mãe, ele buscou ajuda no espiritismo. Queria de qualquer forma entrar em contato com ela. Só encontrou charlatões. E decidiu desmascará-los. Além de publicar o livro *Um Mágico Entre os Espíritos*, passou a oferecer US$ 10 mil para qualquer médium que demonstrasse poderes verdadeiros, que não pudessem ser reproduzidos.

Dali para frente, por ironia do destino, o mágico enfrentou uma série de reveses. O último deles foi durante um truque de resistência. Houdini costumava pedir aos espectadores para darem socos em sua barriga. Mas um estudante universitário, J. Gordon Whitehead, sem entender direito a natureza do desafio, o pegou de surpresa. Recebeu tantos golpes no estômago que foi nocauteado.

Apesar das dores intensas, o mágico se negou a ir ao hospital e seguiu a agenda de shows. Dois dias depois, aceitou a visita de um médico. Mas era tarde demais. Seu apêndice havia rompido, causando uma infecção generalizada. Morreu no dia 31 de outubro de 1926, aos 52 anos de idade.

Pouco tempo após seu falecimento, sua esposa Bess deu sequência às apresentações do marido. Dessa vez, ofereceu US$ 10 mil para quem conseguisse entrar em contato com Houdini. Em 1928, um homem chamado Arthur Ford disse ter recebido uma mensagem do falecido mágico. O homem levou a recompensa por mostrar um sinal que somente o casal conhecia. Bess seguiu com o espetáculo até 1936, quando uma tempestade invadiu e encharcou o teatro. Reza a lenda que a chuva só caiu naquele canto da cidade, como se fosse o último truque de Houdini.

A ESCAPADA DA CAMISA DE FORÇA

HOUDINI APRESENTOU O TRUQUE EM VÁRIAS CIDADES DO MUNDO. SEMPRE AO AR LIVRE, PENDURADO A ALGUNS METROS DE ALTURA

COMO É

1

Assistentes colocam uma camisa de força em Houdini e amarram os pés do mágico a uma corda.

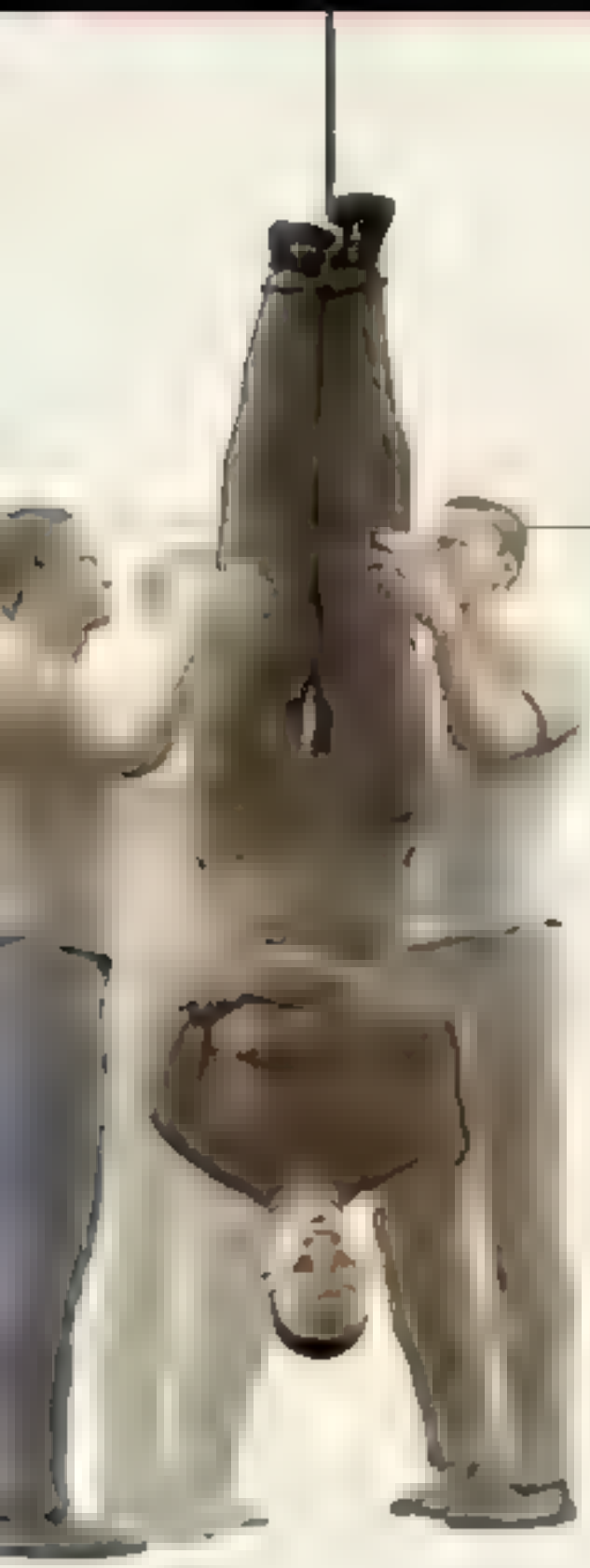
COMO É O TRUQUE

2

No momento em que é aprisionado na camisa de força, os braços do mágico precisam estar cruzados de forma que a mão dominante (direita, no caso dos destros) não esteja guardada entre o peito e o braço esquerdo. Ela deve ficar por cima do braço.

3

O mágico pode se debater enquanto é aprisionado, para ganhar um pouco de espaço lá dentro. Quando os assistentes apertam a camisa de força, ele deve estar com o peito cheio de ar. Assim, ao expirar, ganhará alguns centímetros de folga.



2

Um guindaste puxa o mágico a alguns metros de distância do chão.

3

Houdini começa a se contorcer e em poucos minutos se livra da camisa de força. O guindaste recolhe o mágico no chão, sob os aplausos do público.

1

Com esse espaço livre e a mão dominante menos restrita, ele força o braço direito para se livrar da camisa de força sobre a cabeça (como se fosse tirar uma camiseta comum).

1

Com as duas mãos mais soltas, o mágico se debate e libera as cordas dos pulsos com os dentes.

Agora as mãos estão totalmente livres. E o mágico consegue se livrar de vez da camisa de força.

David COPPERFIELD

COMO UM JOVEM MAGRELO SE TORNOU O GALÁ PROTAGONISTA
DO MAIOR ESPETÁCULO DE MÁGICA DA TERRA

TEXTO Otavio Cohen
ILUSTRAÇÕES Jonatan Sarmento

MÁGICO ESCAPA por pouco. A manchete de uma edição de 1984 do jornal *Spokane Chronicle* adiantava o suspense da história que viria. Um mágico de 27 anos tinha escapado por um triz de ser empalado por um espeto de ferro de mais de 200 kg. Durante o ensaio para um número que seria encenado ao vivo em rede nacional, o rapaz tinha dois minutos para se livrar de algemas e correntes que o prendiam dentro de um tanque cheio de água. Na marca de 1 minuto e 50 segundos, ele foi resgatado por assistentes depois de distender tendões dos braços e pernas ao se debater. O quase acidente deixou o ilusionista em choque e o condenou a uma cadeira de rodas provisória. Por uma questão de segundos, seu destino poderia ter sido pior. E David Copperfield jamais se tornaria o mágico mais rico do mundo.

O incidente não foi seu único truque que deu errado. Mas é bem mais fácil lembrar de seus êxitos. Numa série de especiais anuais exibidos na TV aberta nos Estados Unidos, David Copperfield já fez desaparecer um avião, caminhou sobre as Cataratas do Niágara, levitou sobre o Grand Canyon, escapou da prisão de Alcatraz e fez sumir a Estátua da Liberdade ao vivo, em frente a uma plateia. Essas grandes aparições na TV fizeram dele um popstar nos Estados Unidos. Daí para o sucesso internacional foi um pulo. Ou melhor, um voo. Desde que apareceu flutuando sobre a plateia em um teatro em 1992, Copperfield nunca mais pisou no chão.

NASCE UMA ESTRELA

O primeiro amor de David Copperfield foi a mágica. Aos 8 anos, quando ainda atendia por David Kotkin, ele já se aventurava no ventriloquismo. Os truques simples vieram em seguida – aos 10, se apresentava para os vizinhos como "Davino, o Garoto Mágico". O segredo era o perfeccionismo. "Ele fazia tudo várias vezes até sentir que não teria mais como melhorar", disse sua mãe, Rebecca, à revista *People*, em 2001.

O garoto nem precisou insistir por tanto tempo. Aos 12 anos, David se tornou a pessoa mais jovem a entrar na Sociedade Americana de Mágicos, a associação mais importante do país no ramo. Com 16, tornou-se professor num curso livre de mágica na New York University. Foi mais ou menos nessa época que adotou seu novo sobrenome. A sugestão foi de alguns amigos, que o achavam magrelo como um dos personagens mais famosos e sofridos de Charles Dickens. Ele achou que Copperfield era um nome com mais potencial e abandonou o Kotkin.

Deslumbrado com a possibilidade da fama, o rapaz largou a faculdade ao ser convidado para estrelar um musical em Chicago, em 1974. Copperfield interpretava um mágico, que cantava, dançava e fazia truques no palco – a maior parte deles foi inventada e aperfeiçoada por ele. Estar sob os holofotes era fácil. Desde cedo, suas maiores referências eram Stephen Sondheim e Bob Fosse, figuras importantes dos musicais norte-americanos. Mas a fama que o teatro oferecia ainda era pouca. Até que, em 1977, veio um convite da ABC, uma das maiores emissoras de TV, para que ele estrelasse um programa sobre mágica. Deu tão certo que a CBS, emissora concorrente, ofereceu um contrato mais gordo. Foi aí que surgiu o especial anual *The Magic of David Copperfield* (A mágica de David Copperfield, em português). A cada ano, o ilusionista trazia truques mais e mais elaborados. Em 1983, ele gastou US$ 500 mil para criar seu mais famoso truque: o sumiço da Estátua da Liberdade. A apresentação ainda teve uma cereja no bolo: um discurso em que o mágico convidava o telespectador a imaginar um país sem liberdade.

O GOLPE NA CARTOLA

A série de especiais de David Copperfield na CBS durou 16 anos e abocanhou 21 Emmys – o Oscar da TV norte-americana. Mas a lista de grandes feitos não para por aí. Ele tem 11 recordes registrados pelo *Guinness Book*, vendeu mais de US$ 4 bilhões em ingressos para seus shows, foi o primeiro mágico a ganhar uma estrela na Calçada da Fama em Hollywood, e foi considerado Lenda Viva pela Biblioteca do Congresso dos Estados Unidos. Até o título de Cavaleiro do governo francês ele recebeu. Em 2015, David Copperfield apareceu em 20º lugar na lista da *Forbes* de celebridades mais bem pagas do ano, acima de estrelas como Paul McCartney, Justin Bieber e Beyoncé.

Mas de onde vem tanta grana e sucesso? Se ainda estivéssemos nos anos 1990, quando David Copperfield estava no auge de sua fama, seria mais fácil compreender. Hoje, ele divide o páreo dos mágicos mais populares do mundo com David Blaine e Criss Angel, dois ilusionistas mais jovens e que fizeram fama com truques no meio da rua, com contato direto com o público. Já Copperfield fazia um show de mágica mais tradicional, feito dentro de um teatro, num formato que ficou meio ultrapassado. Acontece que David Copperfield, fã de espetáculos da Broadway, sempre teve talento para se manter sob os holofotes.

Além de suas mais de 500 apresentações anuais em grandes teatros de Las Vegas, ele é dono de 11 ilhas nas Bahamas, cheias de resorts paradisíacos. Foi lá que Javier Bardem e Penélope Cruz se casaram numa cerimônia privada, longe dos paparazzi, em 2010.

Não é só ostentação. Ainda nos anos 1980, ele propôs a um hospital em Inglewood, na Califórnia, um programa de reabilitação que ensinava mágica a pessoas com mobilidade reduzida. Assim, ele imaginava poder contribuir para que homens e mulheres amputados ou cadeirantes recuperassem a autoestima por meio da mágica. O "Projeto Mágica", que também traz benefícios para a coordenação motora e para a cognição de pacientes, foi aprovado pela Associação Americana de Terapeutas Ocupacionais e hoje funciona em mais de mil hospitais pelo mundo.

É claro que os holofotes também atrapalham a vida de David Copperfield. Ele já travou disputas judiciais contra revistas de fofocas e foi acusado de estuprar uma mulher em uma de suas ilhas. Apesar da gravidade, o processo não deu em nada.

O LEGADO DO MÁGICO

Em 1991, quando os especiais para a TV e os shows de mágica já o haviam deixado rico, David Copperfield arrematou por US$ 2,2 milhões num leilão mais de 80 mil itens da maior coleção do mundo de material sobre a história da mágica. A coleção reúne quase todo o trabalho de Harry Houdini. Nas mãos de David Copperfield, esse material ajudou a inaugurar o Museu e Biblioteca Internacional de Artes Mágicas que ele mantém em Las Vegas. Desde então, o ilusionista já desembolsou mais de US$ 200 milhões com peças sagradas para o mundo da mágica.

O acervo inclui uma camisa de força e um tanque de água usados por Houdini, robôs e máquinas criadas por Jean Eugène Robert-Houdin, entre outros itens que pertenceram a inventores e mágicos renomados. Copperfield se dedica tanto a preservar esses artefatos que o museu não está aberto à visitação. Em outras palavras, fez das raridades uma coleção pessoal.

Não dá para esperar algo diferente de um homem perfeccionista, que se dedicou às artes mágicas por 50 anos. Nem mesmo aquele incidente com as correntes dentro do tanque de água em 1983 foi capaz de pará-lo. No espetáculo que foi ao ar na TV semanas depois da publicação daquela notícia, o mágico superstar tentou realizar o mesmo truque – e deu tudo certo. David Copperfield não foi o primeiro mágico que se tornou um grande ícone nacional, lotou casas de espetáculos e deixou multidões de boca aberta ao redor do mundo. Mas, graças ao seu estilo em extinção, talvez seja o último.

A ESTÁTUA DESAPARECIDA

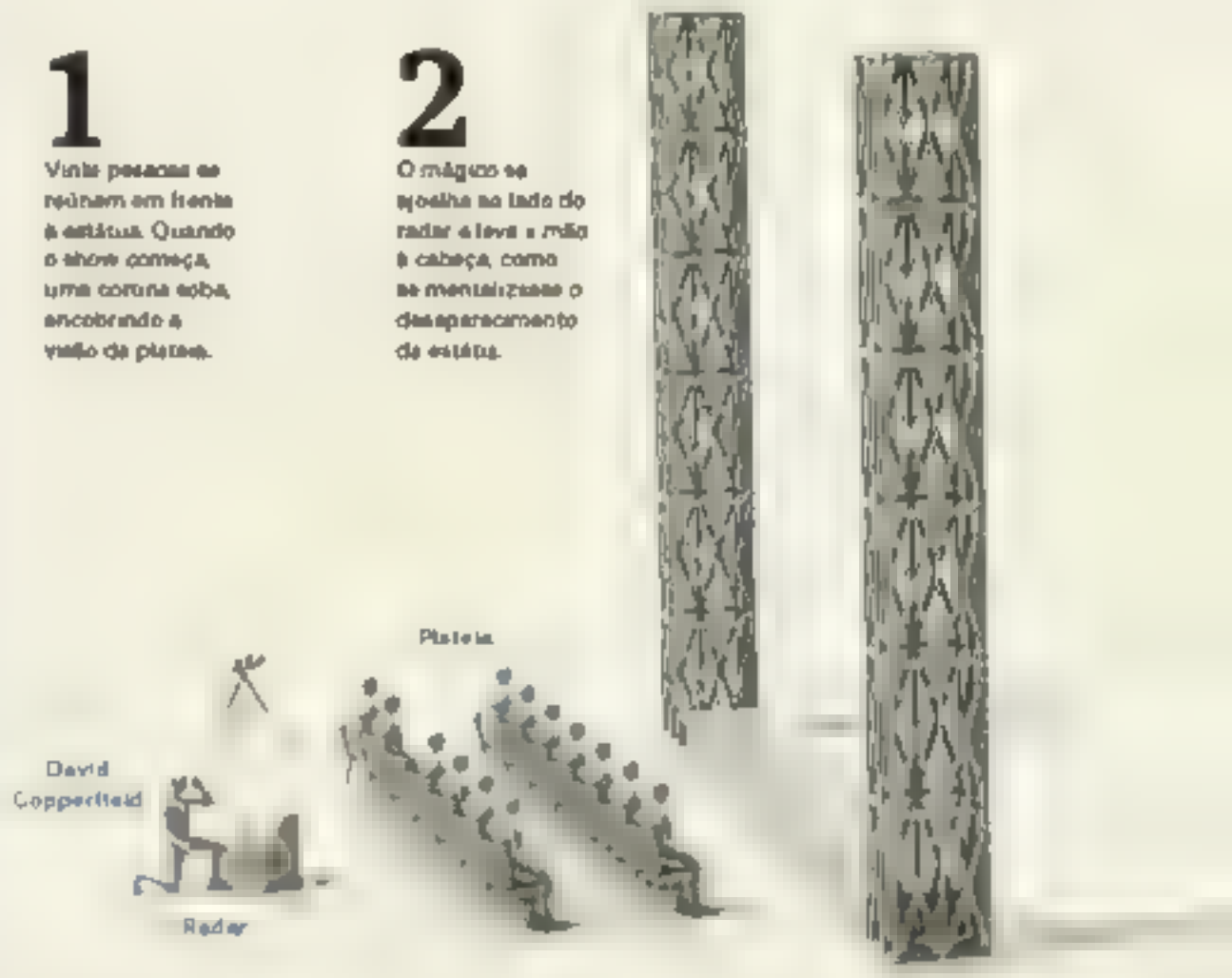
EM 1983 DAVID COPPERFIELD SUMIU COM O MAIOR SÍMBOLO AMERICANO – AO VIVO NA TV E O FEZ REAPARECER MINUTOS DEPOIS

1

Vinte pessoas se reúnem em frente à estátua. Quando o show começa, uma cortina sobe, encobrindo a visão da plateia.

2

O mágico se ajoelha ao lado do radar e leva a mão à cabeça, como se mentalizasse o desaparecimento da estátua.



EXPLICAÇÃO

1 A plateia só consegue ver a estátua entre dois pilares. O truque é feito à noite, já que a escuridão ajuda a criar a ilusão.

2 As cadeiras do público estão embaixo de uma plataforma giratória – mas eles não sabem.

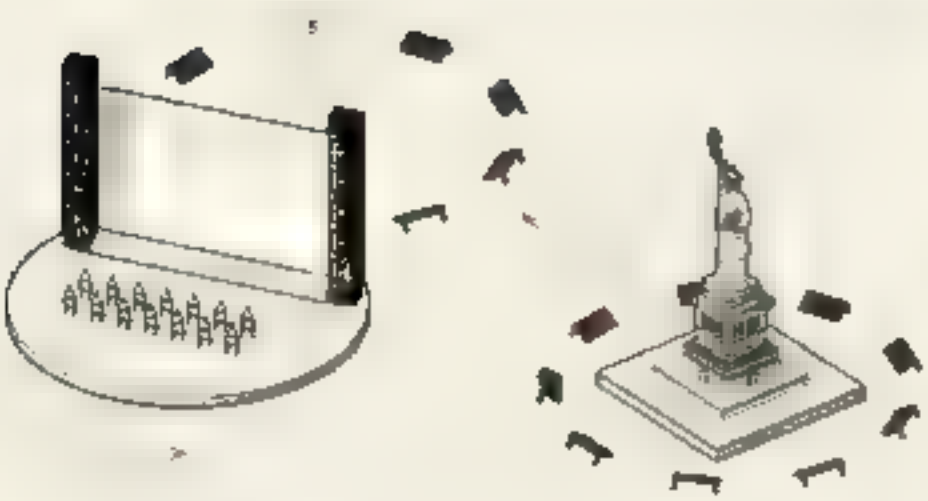
3 O radar é falso. O helicóptero e as câmeras trabalham como cúmplices de Copperfield.

3

De repente, a estátua some do radar. David se levanta, as cortinas descem. Não há mais nada ali. O helicóptero joga as luzes no vazio onde deveria estar a estátua... não há qualquer sinal dela.

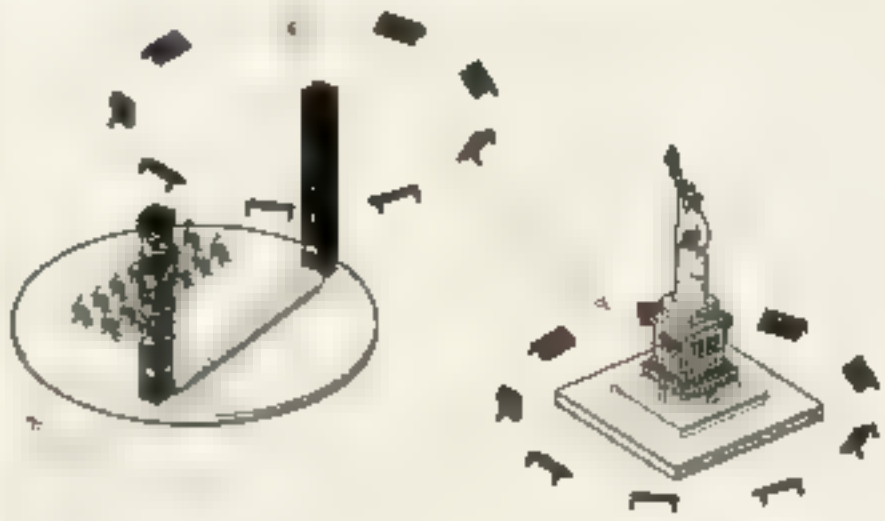
4

Alguns minutos depois, a cortina sobe novamente. E, quando se abaixa, a estátua reaparece no horizonte.



O radar e a mentalização de David Copperfield servem para desviar a atenção do público. Enquanto isso, a plataforma se desloca lentamente para o lado.

Do lado da Estátua, a equipe do mágico replicou toda a estrutura, os holofotes e as câmeras.



Quando a cortina desce, e essa estrutura falsa que a plateia vê... eles não percebem que o ângulo de visão mudou.

A cortina sobe e, mais uma vez, a plataforma se desloca devagar em direção à estátua. E ela reaparece aos olhos do público.

David BLAINE

DE PENETRA A CONVIDADO Y PI O CAMINHO DO MÁGICO ATÉ
O ESTRELATO EM FESTAS E PROGRAMAS DE TV

TEXTO Felipe Floresti
ILUSTRAÇÕES Jonatan Sarmento

O PRIMEIRO truque que levou David Blaine ao estrelato não teve nada de mágico. Desconhecido, o americano sempre encontrava um jeito de entrar de penetra em festas de clubes sofisticados em Manhattan, Nova York. Uma vez lá dentro, Blaine só precisava contar com a cara de pau de seu assistente, Adam Gibgot. Assim que avistava alguma celebridade, Gibgot se aproximava e começava a conversar como se fossem amigos de infância. Era nessa hora que ele aproveitava a deixa para apresentar o jovem mágico de 20 e poucos anos: David Blaine.

A tática e os truques deixaram tantos famosos boquiabertos que Blaine logo deixou de ser intruso. No começo da década de 1990, passou a se apresentar em festas privadas de estrelas de Hollywood. Robert de Niro, Christopher Walken e Natalie Portman se impressionaram com os números de Blaine. Tanto talento e influência alçaram o americano à própria fama: em 1997, Leonardo DiCaprio apresentou o primeiro especial de TV de David Blaine – o *Street Magic*.

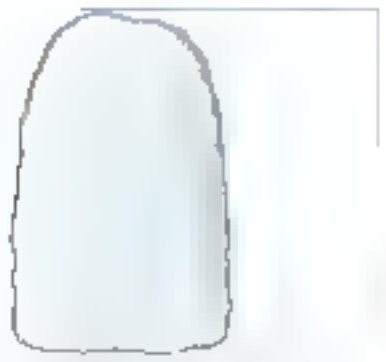
Naquela época, David Copperfield e outros grandes mágicos apareciam nas telinhas e em teatros com números grandiosos. Copperfield fazia tigres e aviões desaparecerem, flutuava pela plateia. David Blaine era mais simples. Em qualquer canto de Nova York, Blaine fazia truques com cartas, moedas e levitação. Não precisava das parafernálias que seus colegas usavam. Transformava truques simples em números extraordinários, com performance e técnica impecáveis, com um ar misterioso em cada apresentação – como se fosse mesmo capaz de fazer coisas quase sobrenaturais.

Mas nada aconteceu de uma hora para outra. A paixão de David Blaine pela mágica nasceu aos 4 anos, durante um show de mágica no metrô. Incentivado pela avó cigana, começou a fazer truques com cartas de tarô. Passava todo seu tempo livre atrás de livros sobre mágica. E nunca mais parou. Ainda hoje ele gasta cerca de oito horas por dia com treinamentos.

Com a fama precoce, aos 24 anos, Blaine cuidou de criar números novos para causar emoções diferentes na plateia – e não cair no esquecimento. Inspirou-se em um ídolo: o grande Houdini. Mas, em vez de escapar de situações impossíveis, preferiu desafiar os limites do corpo. No primeiro truque, para promover seu programa especial de TV, passou sete dias enterrado em um caixão de vidro. Acima dele havia três toneladas de água. Não se alimentou de nada além de líquido.

Deu tão certo que Blaine procurou desafios ainda maiores. Ficou mais de 17 minutos sem respirar, passou 60 horas pendurado de ponta-cabeça, foi eletrocutado por 73 horas, e ficou 35 horas de pé sobre uma coluna de 30 metros de altura e pouco mais de 50 cm de diâmetro. Não se trata só de resistência. Blaine mistura doses de ilusionismo em cada número – quase sempre encontra um jeito de sair do confinamento sem que ninguém perceba, no meio de uma rua movimentada. "É como Houdini trabalhava: levando a mágica para as ruas. Qualquer um podia vê-lo pendurado no topo de um prédio, de graça. Estou continuando essa tradição."

CONGELADO NO TEMPO



COMO É

Em 2000, Blaine ficou preso em um grande bloco de gelo, no meio da Times Square (Nova York). Permaneceu lá por 63 horas, 42 minutos e 15 segundos.

O SEGREDO

O bloco não era maciço. Havia um espaço interno, com entrada de ar. Assim, o bloco era como um iglu, com temperatura média de 12 °C.

De tempos em tempos, assistentes jogavam gelo seco sobre o cubo, para evitar o descongelamento. Isso criava uma fumaça – e só deixava visível a silhueta de Blaine. Nesses momentos, acredita-se que ele tenha saído por uma porta falsa, sendo substituído momentaneamente por um dublê.

DYNAMO

COM JAMYD DE MAGICA O MENINO DE BRADFORD CONQUISTOU A INGLATERRA E VIROU CELEBRIDADE

TEXTO Felipe Floresti
ILUSTRAÇÕES Jonatan Sarmento

STEVEN FRAYNE era a vítima perfeita para o bullying dos colegas de classe: era pequeno e magricela. Por conta da doença de Chron, uma condição crônica que afeta todo o sistema gastrointestinal e causa dores constantes, o menino crescera menos do que todos na escola. E era alvo fácil para a brincadeira do momento: pegar alguém à força, enfiar em uma lixeira e jogar ladeira abaixo. Mas Steven aprendeu a se defender. Em uma das vezes, ele apertou forte o cotovelo dos encrenqueiros. Ninguém foi capaz de levanta-lo. Foi seu primeiro truque mágico.

Os "poderes mágicos" nada mais eram do que uma técnica aprendida pelo bisavô de Steven para tirar a força de outra pessoa. Mas os moleques não sabiam. "Eles começaram a espalhar rumores de que eu era um demônio e me deixaram quieto", contou, anos depois, ao jornal britânico *The Sunday Times*. Não tinha nada de sobrenatural, era pura fisiologia (veja na página 60).

Steven vivia em um bairro perigoso de Bradford, no norte da Inglaterra, e viu na mágica não só uma proteção contra os valentões – mas também uma saída para sua realidade violenta. Começou a praticar truques com cartas e percebeu que as pessoas se aproximavam dele.

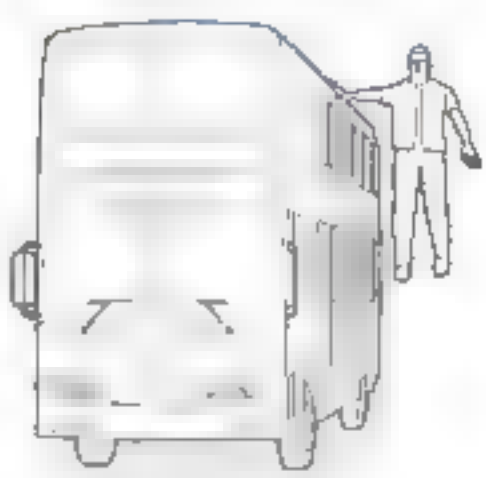
Só dez anos depois, em Londres, o jovem profissionalizou a brincadeira. Envolvido com o movimento hip-hop, copiou a ideia das compilações de clipes musicais, mas com uma mudança: mágicas no lugar de canções. Driblou seguranças e invadiu bastidores de celebridades, como Chris Martin, vocalista do Coldplay, e do rapper Snoop Dogg. Todos aparecem no primeiro DVD de Steven, lançado em 2005, à custa de empréstimos e ajuda de amigos: o *Underground Magic*, um compilado com truques de cartas, levitação e transposição de objetos.

Mas Steven ficou para trás. Em 2010, o mágico adotou um nome artístico: Dynamo. O apelido surgiu durante uma celebração do centenário de Houdini, com David Blaine, Aaron Fischer e outros mágicos. Após uma apresentação, alguém da plateia gritou "esse menino é um dínamo". O nome pegou e a carreira de Dynamo deslanchou.

No ano seguinte, Dynamo ganhou uma série de televisão: *Dynamo: mágica impossível*. Para promovê-la, caminhou pelas águas do rio Tâmisa, em frente a centenas de testemunhas. Continuou com os shows de rua, documentados em vídeos, com números como o celular que para dentro de uma garrafa de água, ou a cópia perfeita dos números e nome do cartão de crédito de algum voluntário. Dynamo já levitou sobre o Shard, o maior prédio da Europa, com 310 metros de altura, e circulou por Londres do lado de fora de um ônibus (em outro número de levitação).

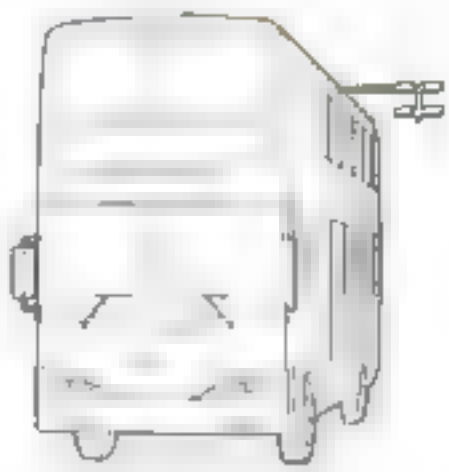
Apesar do sucesso, não faltam críticas de outros mágicos. A maior delas é que os truques de Dynamo só funcionam na TV, com uso de tecnologia visual e cúmplices contratados (no caso da levitação do rio Tâmisa, havia um bloco invisível embaixo d'água e quem nadava naquele momento eram só atores). Ainda assim, Dynamo encanta pelo talento e pela criação de novos números a cada ano. E dá trabalho a quem tenta revelar seus segredos.

LEVITAÇÃO PELAS RUAS DE LONDRES



COMO É

Dynamo passeou pela cidade de Londres levitando do lado de fora de um ônibus, com uma das mãos apoiada no teto do veículo. Um cinegrafista registrou todos os momentos – e as expressões de surpresa de quem passava pelas ruas.



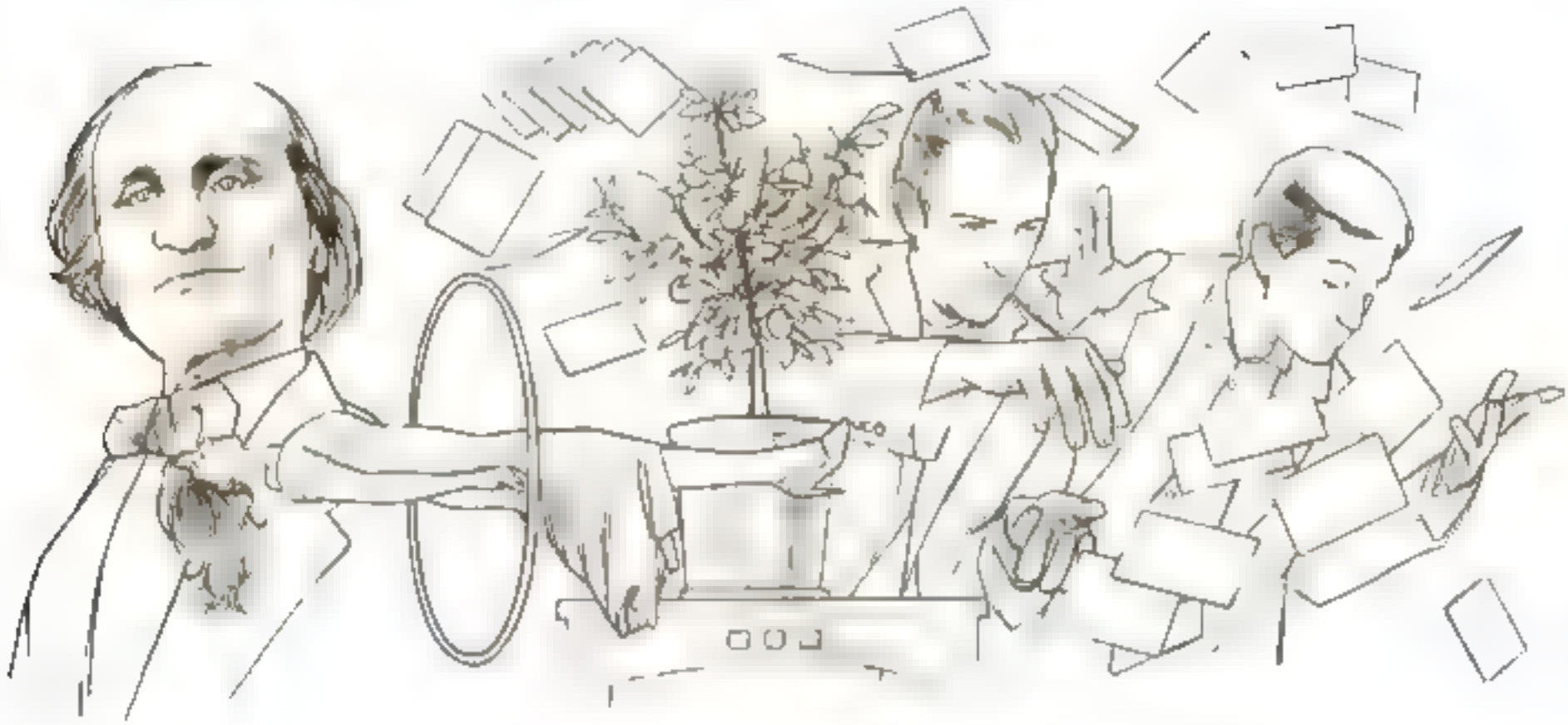
O SEGREDO

O braço que aparece preso junto ao ônibus é falso e esconde uma haste de metal. O braço verdadeiro está escondido sob a roupa. Dessa haste, surgem amarras de tecido que sustentam o peso do mágico – e criam a ilusão de levitação.

SHOW DE TRUQUES

Escola de ilusionismo

CURSOS PRESENCIAIS E ON-LINE NÃO APENAS REVELAM TRUQUES, ENSINAM VOCÊ A CONTAR HISTÓRIAS, DOMINAR TÉCNICAS E ILUDIR SUA PLATEIA



É NOITE de segunda-feira, fim de expediente. Na Avenida Paulista, a maioria dos trabalhadores se apressa para voltar para casa, depois de um dia intenso de trabalho. Mas, bem ali no coração de São Paulo, um grupo caminha sem pressa, com um objetivo bem diferente: conhecer os maiores mistérios da mágica. No sexto andar vazio de um prédio comercial, fica o Magicando – uma das últimas escolas de mágicos com aulas presenciais no País.

Logo nos primeiros minutos, a apresentação de um clássico: a "Maravilhosa Árvore de Laranjas", uma recriação de Robert-Houdin para o antigo truque criado por Isaac Fawkes (veja os perfis nas págs. 36 a 39). Em poucos segundos, bem em frente à plateia, Houdin fazia a árvore germinar, crescer e se encher de frutos. Não há nada demais no segredo: um robô, cheio de engrenagens, cuida de toda a mágica. Quase toda, na verdade. Houdin preparava e interpretava histórias, além de orquestrar o sucesso do truque com assistentes e um fundo falso. "Não importa como o truque é feito, importa o que o mágico parece capaz de fazer", conta Roberto Jardon, professor de mágica.

Não basta apenas assistir a um punhado de vídeos na internet e sair por aí mostrando seus poderes – aliás, uma das regras básicas dos mágicos exige que você pratique bem antes de se apresentar para não ser desmascarado logo de cara. Todo mágico precisa saber como contar histórias, conduzir e distrair sua plateia (com uso das técnicas de despistamento). É para isso que serve uma escola de mágica: ensinar como se tornar um verdadeiro mestre do ilusionismo.

Tudo começa com o domínio das técnicas – como embaralhar cartas, cortes falsos, forçar escolhas, etc. "Você treina, treina e treina. Quando começa a ficar com desenvoltura na realização da parte mecânica, é hora de trabalhar a história que vai acompanhar a performance. Até que no fim tem um número completo", conta Luiz Laurito, professor da escola.

A primeira lição daquela noite foi treinar o "force em cruz" (veja na página 63) – que, por si só, já funciona como um truque. É uma das técnicas usadas para que o espectador escolha exatamente a carta que o mágico quer. Mas nada é tão mecânico assim – um truque sem história não funciona. "Você precisa usar uma informação nova a cada 20 segundos, assim o cérebro não dá conta de armazenar todos os passos", revela Laurito. "Contar uma história faz com que as pessoas esqueçam os passos anteriores." Sem uma boa história, os truques deles não teriam a menor graça – e dificilmente alguém cairia.

No final da noite, com uma hora e meia de aula, os aprendizes de mágicos saem de lá com quatro novos truques nas mãos e uma técnica para praticar. Em mais sete aulas receberão o certificado de iniciantes – o curso avançado tem duração de um ano, com carga horária de 72 horas. Todos eles deixam o prédio com uma certeza: precisarão de treinamento e paciência (deles e de suas cobaias). "Minha esposa está quase pedindo divórcio", brinca o advogado Walter de Araujo, de 63 anos. "Mal começo e ela já quer um truque para me fazer desaparecer"

HABILIDADES
para ser mágico

ANTES DE SA REAZENDO TRUQUES TODO ASPIRANTE A ILUSIONISTA PRECISA
PRATICAR TECNICAS DE ESCONDER OBJETOS EMBARALHAMENTO E DESPISTAMENTO
APRENDA ALGUNS DESSES MACETES NAS PROXIMAS PAGINAS

TEXTO Felipe Floresti
ILUSTRAÇÕES Andre Toma

COMO MONTAR SEU SHOW

O mágico americano Jeff McBride analisou apresentações de ilusionistas em Las Vegas e notou que todos seguem uma mesma estrutura básica.

Contato visual

Assim que entram em cena, os mágicos se conectam com o público por meio de qualquer coisa. Nesse primeiro contato, eles abrem o show com números rápidos, com forte impacto visual (fogo, fumaça ou luzes).

Conexão verbal

Conquistada a atenção, é hora de envolver a plateia nos truques. Eles se apresentam e, então, puxam papo com um ou dois espectadores – em geral, fazem três perguntas simples a eles, como "quem é você?", "por que está aqui?", etc. E partem para um truque simples.

A novidade

No terceiro ato, os ilusionistas costumam apostar em algum truque novo ou pouco conhecido – mas que seja forte e surpreendente. É esse o momento de mostrar para a plateia que realmente são mágicos talentosos.

Participação do público

Com a confiança conquistada, eles partem para números que pedem a participação dos espectadores (quanto mais gente, melhor). Vale algum truque de mentalismo, cartas ou qualquer coisa que mostre à plateia que você consegue lidar com possíveis improvisos do público.

Conte uma história

No penúltimo ato, o mágico (e não o público) volta a ser o centro das atenções. Ele envolve a plateia com uma história pessoal durante algum número, criando empatia. A história pode ser engraçada ou comovente, dependendo do estilo da apresentação.

A grande visão

É o clímax da apresentação – momento de superar as expectativas e apresentar truques aparentemente impossíveis. Para fechar o show, os mágicos voltam a conversar com o público – aí agradecem, se despedem e fazem um último número simples e rápido.

Qual baralho escolher

A MÁGICA COMEÇA COM A ESCOLHA CERTA DAS CARTAS

PREFIRA CARTAS DE PAPEL

O plástico tende a grudar as cartas. Os mágicos preferem a marca Bicycle, já que as gimmicks (acessórios secretos, tipo cartas falsas) são feitos com base nesse baralho.

COM OU SEM BORDAS?

Depende do truque. Cartas sem bordas ajudam a disfarçar a quantidade de cartas nas mãos; se o número exigir que você contabilize as cartas, use um baralho com borda.

NÚMEROS E NAIPES

Se o truque for realizado frente a frente com alguém, os desenhos e números podem ser menores. Caso contrário, se estiver a uma distância maior do público, opte por desenhos maiores.

Como segurar o baralho

MECHANICS GRIP

Posição usada para manipular as cartas. Destros usam a mão direita: canhotos, a esquerda. Dedo indicador fica curvado sobre o baralho. Polegar apoia de um lado e os demais, do outro.

BIDDLE GRIP

Essa posição serve para cortar ou embaralhar as cartas. Segure as cartas com a mão dominante.

PASSAR DE UMA MÃO PARA OUTRA

Para alternar entre essas duas posições, pegue o baralho com a esquerda (se for destro) e o transfira para a mão dominante.

Como oferecer cartas a alguém

Segure o baralho na posição de *mechanics grip*. Abra a outra mão para receber as cartas. Com o polegar da mão esquerda (para destros) transfira as cartas para a direita, que segura com o polegar

Para virar todas as cartas, levante a primeira da fila e gire com a mão para que faça um efeito dominó nas cartas.

SPREAD NA MESA

Para espalhar as cartas sobre a mesa, segure o baralho no *biddle grip*.

Coloque o indicador na lateral do baralho e, com ele, arraste as cartas lateralmente pela mesa.

Embaralhamentos

CONHEÇA ALGUMAS TECNICAS PARA DEIXAR AS CARTAS NA POSIÇÃO QUE VOCÊ QUISER

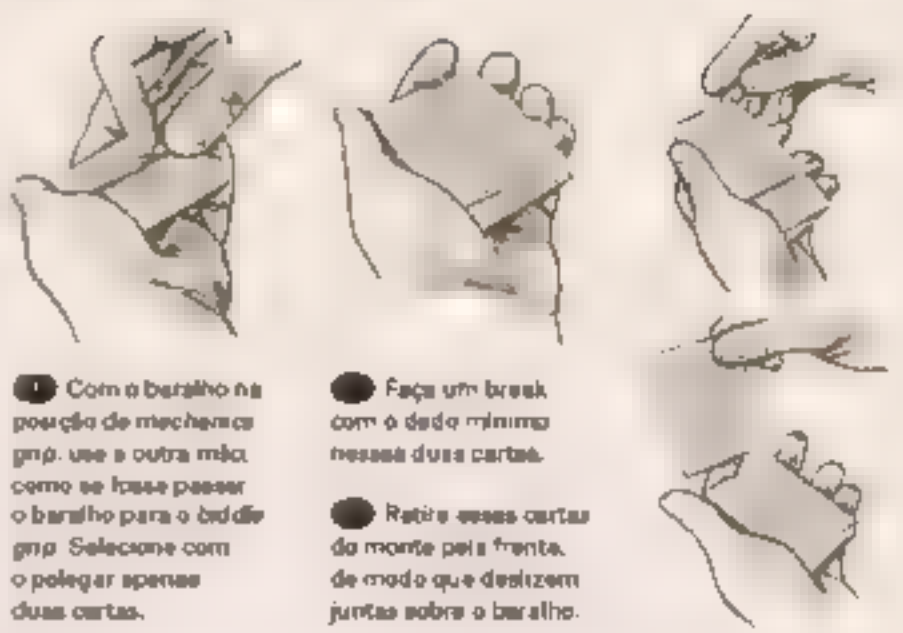
Overhand Shuffle

Segure as cartas no *biddle grip*. Coloque o indicador no topo do baralho, mantenha-o em um ângulo perpendicular ao chão. Com o polegar da outra mão, puxe uma carta de cada vez – ao mesmo tempo, com a direita, recoloque-as no baralho.

Corte falso

1. Com o baralho posicionado no mechanics grip, divida-o em dois com o dedo mínimo (movimento chamado de break).
2. Com a mão direita, pegue a metade de baixo do baralho.
3. Complete o corte colocando a metade sob a monte, voltando as cartas para o mesmo lugar do início.

LEVANTADA DUPLA*



1. Com o baralho na posição de mechanics grip, use a outra mão como se fosse passar o baralho para o biddle grip. Selecione com o polegar apenas duas cartas.
2. Faça um break com o dedo mínimo nessas duas cartas.
3. Retire essas cartas do monte pela frente, de modo que deslizem juntas sobre o baralho.

Riffle Shuffle

Segure o baralho em *biddle grip* mas apoiando as cartas sobre o dedo indicador levemente inclinado.

1. Com o indicador pressione as cartas, fazendo o baralho se curvar.
2. Libere as cartas com o polegar. Faça este movimento até a metade do baralho.
3. Com a outra mão pegue metade do baralho. As duas mãos ficam nessa posição de *biddle grip* e repetem os movimentos anteriores, aproximando de forma que as cartas entrelacem.
4. Com os polegares, segure as cartas onde elas estão entrelaçadas, curvando as duas metades do baralho. Ao soltar, as metades se juntam completando o embaralhamento.

Controle de carta* - The pass

Este movimento serve para fingir que você jogou a carta no meio do baralho. Enquanto, na verdade, ela está no topo.

1. Dê uma carta para a pessoa escolher e, ao retornar para o meio do baralho, faça um break com o dedo mínimo em duas cartas.
2. Com a mão direita, segure o monte de baixo. Coloque a carta escolhida nesse intervalo do baralho.
3. Com o baralho um pouco inclinado, a impressão é que a carta foi jogada para o meio.

*Estes dois movimentos são fundamentais para fazer o truque da carta assistente

Técnicas com objetos

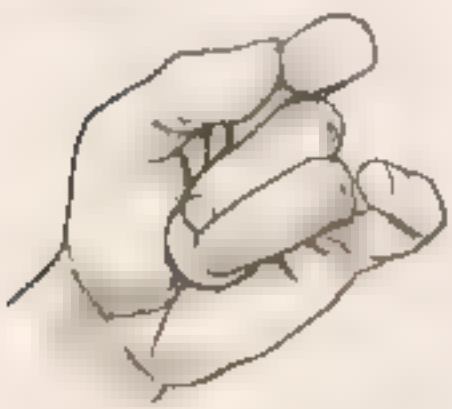
VEJA COMO ESCONDER MOEDAS GRANDES E PEQUENAS NAS MÃOS

TÉCNICAS PARA DISTRAIR

Empalme de dedo
Esta técnica é útil para esconder moedas pequenas e bolinhas. A moeda fica posicionada na base do dedo anelar – e fica presa na mão. Segurar um objeto enquanto faz esse empalme ajuda a disfarçar

Empalme clássico
Ajuda em truques de desaparições de objetos. Com essa técnica, você consegue prender moedas grandes (como as de R$ 1 ou R$ 0,25) na musculatura da palma da mão.

A técnica exige treino: você terá de desenvolver musculaturas da mão que não utilizamos com frequência.



1 Coloque a moeda na ponta do dedo médio e anular

2 Com a face da mão para baixo, posicione a moeda no centro da palma da mão.

3 Prenda a moeda com a musculatura. Mesmo com a mão esticada, a impressão é que não há nada ali.

Despistamento
Para desempenhar boa parte das mágicas, é fundamental que a plateia não preste atenção nas técnicas mecânicas aprendidas anteriormente. Você precisa coordenar as ações durante a apresentação para atrair o olhar do público para onde você deseja (ou seja, longe de onde está o segredo). **São estas as duas estratégias mais utilizadas:**

RELAXAR ATENÇÃO

Piadas e histórias deixam o público mais relaxado. Capriche na performance para mantê-lo distraído. Só tem um problema: se você não controla o foco de atenção deles, deixando-os desatentos, é mais difícil controlar seus olhares.

CONCENTRAR A ATENÇÃO

Você pode também direcionar a atenção para longe do local onde o truque está acontecendo. Para isso, você pode apontar para seus sapatos, por exemplo, enquanto esconde um objeto na mão.

TRUQUES
para fazer em casa

COM AS TÉCNICAS TREINADAS VOCÊ JÁ PODE COMEÇAR A SE ARRISCAR EM ALGUNS TRUQUES REVELAMOS 3 SEGREDOS PARA PRATICAR EM CASA

TEXTO **Felipe Floresti**
ILUSTRAÇÕES **André Toma**

ADIVINHAÇÃO

ALGUNS TRUQUES SIMPLES DE MENTALISMO EXPLICADOS APENAS COM UMA FÓRMULA MATEMÁTICA

Força surreal

NÃO IMPORTA QUAL A SUA ALTURA E PESO: VOCÊ PODE TIRAR A FORÇA ATÉ DE UM LUTADOR DE LUTA LIVRE

Braços inseparáveis

1. Junte os punhos de sua mão em frente ao peito, de modo que seus braços fiquem em linha reta.

2. Peça para um espectador, de preferência alguém forte, para tentar separar seus braços. Mas com uma condição: segurar apenas no seu antebraço.

3. Ele não conseguirá. Nessa posição, os músculos que você utiliza são mais fortes do que aqueles usados para fazer o movimento do seu "adversário"

Como não ser levantado

1. Peça a alguém para colocar as mãos embaixo de seu braço.

2. Pressione o tendão dos antebraços do seu voluntário, perto do cotovelo.

3. Ele não conseguirá te levantar. Ao pressionar essa parte do braço, você bloqueia o sinal do tendão. E ele não responde à tentativa de força.

Interromper a pulsação

1. Esconda uma bolinha de tênis de mesa sob o braço, nas axilas.

2. Peça para alguém checar seu pulso. Ainda não pressione a bolinha contra o braço, deixe-a solta.

3. Diga para ele checar pela segunda vez e pressione sutilmente a bolinha. Sua pulsação será interrompida na hora.

COMO FUNCIONA?
A bolinha bloqueia o fluxo sanguíneo. **Não faça isso por muito tempo.**

LEIA MENTES

1. Peça a um amigo para pensar em um número qualquer entre 2 e 8.

2. Feito isso, diga a ele para multiplicar esse número por 9.

3. O resultado deve ser um número com dois algarismos (ex: 27). Peça, então, para somar esses dois valores (2+7=9).

4. Agora, ele deve subtrair 5 desse resultado.

5. Peça para ele pensar na letra do alfabeto correspondente ao resultado final da conta (ex: 1=A, 2=B)

6. A próxima tarefa dele é escolher um país que comece com essa letra (ex: 3 = C = Canadá).

7. Peça a ele para descobrir qual é a quinta letra do nome desse país.

8. Encontre, então, um animal e uma cor cujos nomes comecem com essa mesma letra.

9. E a última tarefa: peça para ele pensar na fruta favorita desse bicho – com qualquer letra.

10. [illegible] momento, você pergunta: "Por que um macaco marrom comeria banana na Dinamarca?" O resultado da conta é sempre o mesmo: 4. Em geral, as pessoas se lembram da Dinamarca e do macaco. Não deixe seu amigo pensar por muito tempo.

ADIVINHAR A IDADE

Sem saber qual a idade do amigo, peça a ele para fazer o seguinte cálculo: multiplicar a idade por 5, somar 8 ao resultado, multiplicar por 2, subtrair 6 e multiplicar por 10. Pergunte o resultado e faça você as contas: subtraia 100 e, em seguida, divida por 100. Você encontrará a idade dela.

Desaparecimentos e regenerações

ESSES NÚMEROS PRECISAM DE ENCENAÇÕES ANTES DE COLOCÁ-LOS EM PRÁTICA. CRIE UMA HISTÓRIA PARA ENVOLVER SEU ESPECTADOR

TRUQUES COM MOEDAS

Apresentação

O ilusionista mostra a moeda e começa a esfregá-la no cotovelo.

A moeda escapa de mão dele, "tem querer" por três vezes.

Ele esfrega mais um pouco e, de repente, a moeda desaparece.

Quando esfrega o braço oposto, a moeda reaparece.

Como fazer

1 Toda vez que a moeda cai, você precisa pegá-la com a mão direita e colocá-la na esquerda para voltar a esfregá-la no cotovelo. Na terceira queda, você só finge depositá-la novamente na mão esquerda. Esconda a moeda dentro da camiseta, perto do pescoço.

2 Abra as duas mãos para o espectador ver que você não escondeu a moeda ali e criar a ilusão do desaparecimento.

3 Para trazê-la reaparecer, basta retirar discretamente a moeda do pescoço e esfregá-la no outro cotovelo

Moeda mordida

1 Mágico mostra uma moeda ao público.

2 Ele morde o objeto, que se parte ao meio, e mastiga parte dele.

3 Com um sopro, a moeda se regenera.

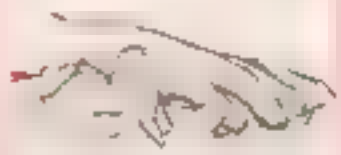
SEGREDO

A moeda é falsa, comprada em lojas de mágica. Há um elástico no meio dela que faz com que o objeto seja dobrado ao meio. Assim, parece que foi mesmo mordida. É só uma ilusão – você não precisará mordê-la de verdade. Enquanto fizer essa encenação, segure a parte dobrável da moeda para baixo. Para restaurá-la, assopre e esfrie a moeda.

DESINTEGRAR UM COPO

Apresentação

O mágico coloca um papel ou guardanapo sobre um copo, em uma mesa.



Ele bate a mão sobre o copo duas vezes. Na terceira vez, misteriosamente, o papel se amassa e o copo some.

Como fazer

1 Cada vez que você bater no copo, para mostrar que ainda está ali, deslize o objeto perto da beirada da mesa.

2 Quando chegar à beirada, o copo cairá no seu colo. O papel, porém, continuará com o formato do copo.

O PALITO INQUEBRÁVEL

O mágico pede a alguém para pegar um palito de fósforo ou de dentes e guardá-lo no meio de um guardanapo de pano.

Ele, então, dobra cuidadosamente o palito dentro daquele guardanapo.

Em seguida, pede ao voluntário para pegar o guardanapo e quebrar o palito.

Com um sopro mágico, ele abre o pano e mostra o palito intacto.

Como fazer

❶ Antes do truque, esconda um palito na borda do pano, no meio da costura.

❷ Dobre com cuidado sem esquecer em qual extremidade está o palito escondido.

❸ Quando dobrar e entregar o pano ao voluntário, tenha a certeza de que o palito escondido está bem no meio, pronto para ser quebrado. Assim, o objeto colocado pelo seu espectador permanecerá intocado.

BATOM VODU

❶ Em pé, o espectador deixa as duas mãos abertas em frente ao corpo.

❷ O mágico ajeita as mãos dele (para cima e para os lados). E pergunta se a pessoa é destra ou canhota. Pede a ela para abaixar uma das mãos e fechar a outra.

❸ Com tudo pronto, ele sujo o dedo com batom e diz que a marca se teletransportará para a palma da mão erguida. A profecia se confirma.

❹ Antes de começar o truque, faça um risco de batom no dedo indicador

❺ Quando "ajeitar" as mãos do espectador passe o dedo sujo em uma das palmas.

❻ Não importa se a pessoa é destra ou canhota – apenas elimine a mão limpa.

Palito desaparecido

O mágico segura um palito, com a mão fechada, o que já fazê-lo desaparecer. Com um rápido movimento, ele abre a mão e o palito desaparece.

Como fazer

❶ Cole o palito com fita adesiva sobre a unha do polegar de modo que o palito fique paralelo a ele.

❷ Feche a mão com o polegar para dentro. Assim, parecerá que você está mesmo segurando o palito.

❸ Ao esticar a mão, o palito ficará escondido atrás do polegar. Por isso, é importante não mostrar esse lado da mão.

Truques com cartas

NÚMEROS DE CARTAS EXIGEM UM POUCO MAIS DE PRÁTICA – VOCÊ PRECISA DOMINAR ALGUMAS DAS TÉCNICAS ENSINADAS NAS PÁGINAS ANTERIORES.

Carta ambiciosa

O mágico pede para um voluntário escolher uma carta e mostrar a todos. E diz: "essa carta sempre volta ao topo."

Ele coloca a carta em cima do monte, com o desenho para cima. Vira a carta para baixo e a coloca no meio do baralho.

Mas, surpreendentemente, quando o mágico vira a primeira carta, lá está aquela escolhida pelo participante.

Ele coloca a carta mais uma vez no meio do baralho. E, de novo, a carta reaparece sobre todas as outras.

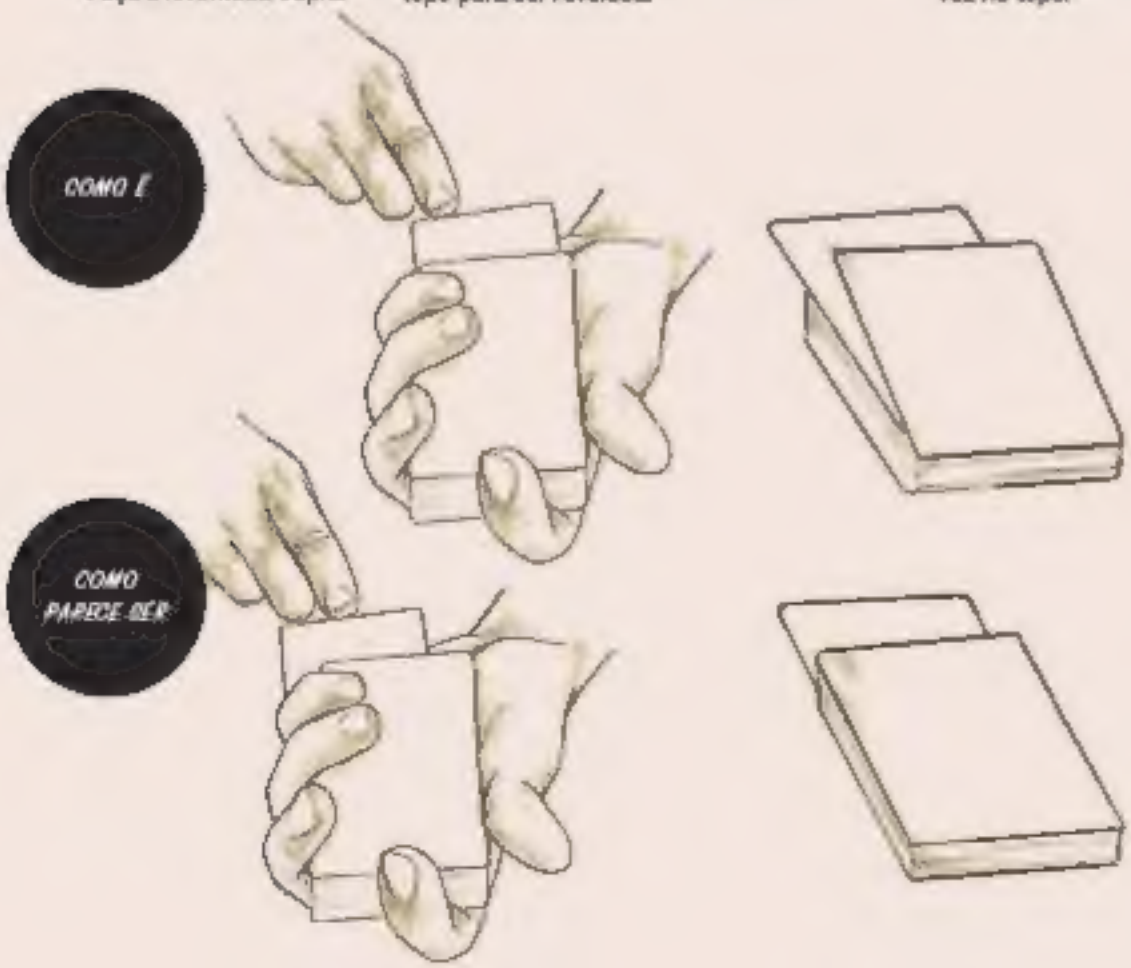
Como fazer

1 Enquanto o voluntário mostra a carta ao público, segure o baralho no *mechanics grip*, com a face da mão ocultando as cartas. Sem o público notar, vire a primeira para cima e receba a escolhida em cima. Faça a levantada dupla.

2 Ao virar as duas primeiras cartas para baixo, a escolhida sai do topo, ficando em segundo. Assim, ao pôr a primeira carta no meio, você só finge misturar a escolhida. Na real, ela está no topo para ser revelada.

3 Na hora de tentar outra vez colocá-la no meio do baralho, levante discretamente a primeira carta e coloque a escolhida pelo participante logo abaixo desta.

4 Aos olhos de quem assiste, por causa de perspectiva e profundidade, parece que o mágico colocou a carta no meio do baralho. Faça uma dupla levantada outra vez – a carta aparecerá outra vez no topo.



A FARSA DA ESCOLHA

Force em cruz

PREPARAÇÃO

O mágico embaralha a carta, pede ao espectador para cortar o baralho e pegar uma delas – mas, sem perceber, ele seleciona justamente a carta escolhida pelo ilusionista.

COMO FAZER

1 Coloque a carta que você quer no topo do baralho.

2 Não deixe o voluntário terminar de reunificar o baralho. Assim ficarão dois montes sobre a mesa: um com a carta escolhida por você no topo (chamaremos de monte A) e o outro (monte B).

3 Pegue o monte B e o coloque sobre o A, perpendicularmente. Os dois montes formam uma cruz.

4 Deixe esses dois montes sobre a mesa e fale durante 20 segundos, no mínimo – invente alguma história sobre o truque a ser mostrado, para entretê-lo e impedir que reflita sobre o truque e a disposição dos montes.

5 Bata o monte B sobre o A, retire-o de cima e diga "pegue a sua carta".

6 O espectador pegará a carta que você quer, com a sensação que escolheu livremente. A dica é realizar a técnica como se não tivesse tanta importância. Sempre embaralhe as cartas antes de forçar a escolha, sem perder a carta do topo.

CARTA INDICADORA

Apresentação

O mágico embaralha as cartas e as enfileira sobre uma mesa, com as figuras e números para baixo.

E pede ao espectador para escolher uma carta e mostrar ao público (o mágico mesmo não vê a escolha dele).

O ilusionista recolhe o baralho e coloca a carta do espectador no meio do monte.

Em seguida, ele divide o baralho em dois e pede ao participante para puxar uma carta qualquer.

Ainda não é a carta escolhida por ele. Mas o mágico logo avisa: essa é só uma indicação. O espectador mostra essa carta a ele (digamos que seja o 8 de paus).

O mágico recolhe o baralho, acha oito cartas (já que saiu um 8 de paus anteriormente). E pronto: retira a oitava carta: lá está a escolhida no começo pelo espectador.

Como fazer

1 *PREPARAÇÃO:* Prepare um baralho normal para que todos os "novos" fiquem em uma ponta (em cima do monte) e os "sete" e "oitos" na outra extremidade (na parte de baixo).

2 Na hora da mágica, embaralhe de modo que as cartas organizadas não saiam do lugar – é fácil: basta cortar o baralho no meio e misturar apenas as cartas do meio.

3 Espalhe as cartas na mesa e deixe as mãos nas extremidades do baralho. Assim, você fará com que a pessoa escolha uma carta do meio do monte – e não das extremidades.

4 Coloque a carta selecionada no topo. Corte o baralho e inverta a posição dos dois montes (o que estava em cima vai para baixo). A pessoa pensa que a carta se perdeu no meio. Mas você sabe que a carta dela é a primeira antes da sequência de 9.

5 Vire o baralho para você e diga ao participante que adivinhará em que região do baralho está a carta dele. Passe carta por carta até encontrar o primeiro 9 e o último 7 (ou 8, depende de como você organizou as cartas).

6 Assim que encontrar essas sequências de cartas arranjadas (7, 8, 9), coloque-as um pouco mais para cima.

7 Retire apenas uma pilha de cartas do baralho e diga que a carta deve estar por ali. Deixe o resto [illegible]

8 Peça ao participante para escolher uma das cartas de cima desse novo monte de cartas (com a sequência de 7 e 8 no topo). Retire-a do baralho.

9 Se for um 7: conte sete cartas e anuncie que a carta tirada por ele será a próxima. Se virar um 8: conte até oito, virando a última carta.

Como entortar colheres com a mente

O ilusionista se apresenta e diz ter um dom: entortar objetos só com o poder da mente. Ele mostra uma colher qualquer aos espectadores e, em seguida, faz uma cena, como estivesse se concentrando. A colher suavemente começa a entortar. No final do truque, o mágico entrega a colher torta para todos examinarem.

COMO FAZER

1 Você precisará de uma colher de chá e um cabo falso de colher. Antes de começar o truque, entorte a colher no colo, sem que ninguém veja.

2 Coloque a colher entre o dedo indicador e o polegar (mão esquerda), de modo que o público não consiga ver o cabo dela.

3 Em seguida coloque o cabo quebrado por cima da concha da colher, firmando-a com os dedos indicador e polegar. Do ponto de vista do público, esse cabo parecerá grudado à colher, causando a nítida impressão de que ela é perfeitamente normal.

4 Com a colher pronta para começar o truque, conte sobre seus poderes de mentalismo. Concentre-se e vagarosamente solte o cabo falso, até que caia sobre o cabo da colher inteira. Faça isso devagar – como se sua mente fizesse todo o trabalho.

5 Assim que o cabo falso estiver sobre o cabo verdadeiro, puxe a colher com a outra mão (mão direita), retirando-a da mão esquerda. Prenda o cabo falso com o dedo indicador, deixando a mão sempre aberta para que ninguém note o objeto escondido ali.

6 Assim que retirar a colher, dê uma sacudida suave, para mostrar que ela está entortando um pouco mais. Neste momento aproveite para esconder o gimmick em algum lugar. Pronto, agora você dá a colher torta para todos examinarem.

NÃO SE ESQUEÇA: a mão que segura o cabo falso fica sempre aberta – ele fica preso com o dedo indicador e o gesto de escondê-lo precisa ser feito de forma bem natural, devagar, enquanto você sacode a colher com a outra mão. O espectador estará tão impressionado que não irá notar.

EDITORA Abril

Fundada em 1950

VICTOR CIVITA (1907-1990) ROBERTO CIVITA (1936-2013)

Conselho Editorial: Victor Civita Neto (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Alexandra Zapparoli, Giancarlo Civita e José Roberto Guzzo

Presidente do Grupo Abril: Walter Longo

Diretor de Operações: Fábio Petrossi Gallo

Diretor Geral de Publicidade: Rogério Gabriel Comprido
Diretor de Assinaturas: Ricardo Perez
Diretora de Serviços de Marketing: Andrea Abelleira
Diretora de Casa Cor: Livia Pedreira
Diretor de Saúde: Dimas Mielto
Diretor de Planejamento, Controle e Operações: Edilson Soares
Diretor de Tecnologia: Carlos Sangiorgio

Diretora Editorial Abril: Alexandra Zapparoli

Diretor Editorial - Estilo de Vida: Sérgio Guerceman

SUPER

Diretor de Redação: Alexandre Versignassi
Diretor de Arte: [illegible]
Editores: Bruno Garattoni, Karin Hueck e Tiago Jokura
Designers: Fábio Pessoa, Mayra Fernandes e Tatiana Crescio Repórteres: Felipe Germano, Pâmela Carbonari

SUPER

DOSSIÊ

[illegible]
Library of Congress e reprodução (letras), Tomás Arthuzzi (foto de capa), Alexandre Carvalho (revisão) e Andersen C. S. de Paula (produção gráfica)

Esta publicação foi impressa com as fontes Atlas Grotesk, GT Sectra e Sign Painter

DOSSIÊ OS SEGREDOS DO ILUSIONISMO
ISBN 978-85-5579-144-4

é um livro da Editora Abril S.A., distribuído em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. O Dossiê Os Segredos do Ilusionismo não admite publicidade redacional.

IMPRESSO NA GRÁFICA ABRIL

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

C355m

Castro, Carol
Mágica. / Carol Castro – São Paulo : Abril, 2017.
68 p. ; il. ; 27 cm.

(Dossiê Superinteressante, ISBN 978-85-5579-144-4)

1. Mágica - História 2. Neurociência. 3. Os grandes mágicos.
4. Truques. I. Os Segredos do Ilusionismo. II. Castro, Carol. III. Série

CDD 793.8